LA VERDAD SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

número 03 | febrero 2005 | 2,95 €

# the GAME .mag

PLAYSTATION 2 | XBO BE | PC | PORTÁTILES

# SEXO Y VIDEOJUEGOS

## DESVELAMOS EL LADO MÁS ADULTO DE LA INDUSTRIA

00003
8 414090 241342

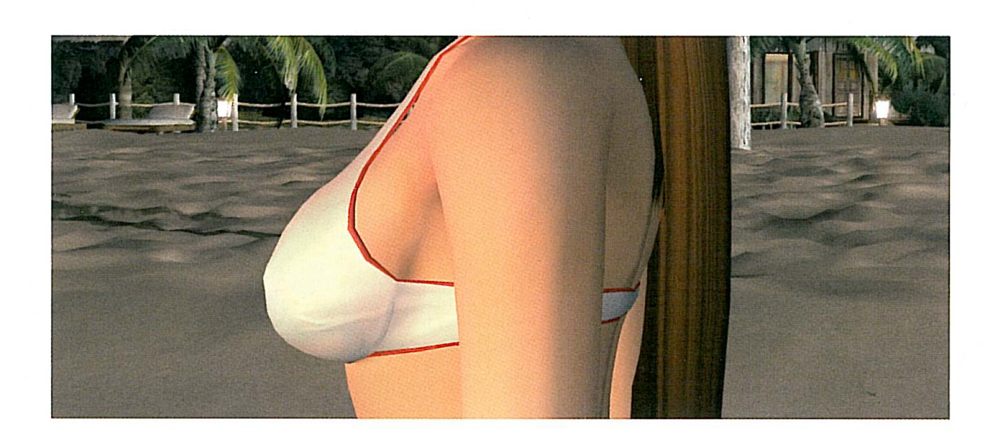
**PREVIEWS**: COLD FEAR | WORLD OF WARCRAFT | THE PUNISHER | ODDWORLD STRANGER'S WRATH | GHOST IN THE SHELL...

**REVIEWS**: IMPERIVM 3 | DRAGONQUEST | SNOWBLIND | CABALLEROS ANTIGUA REPÚBLICA 2 | MECHASSAULT 2 | OTOGI 2...

**REPORTAJES**: PRIMER CONTACTO CON NINTENDO DS | TODAS LAS NOVEDADES DEL 2005

**RETRO**: SPACE INVADERS | **JUEGOS DEL FUTURO**: F.E.A.R | RIDGE RACER (PSP) | STALKER | WIPEOUT (PSP)








## LA VIDA NO ES UN JUEGO...

JUGAR CON VIDEOJUEGOS es algo divertido, sin duda. O tendría que serlo. No solo depende del disco que tengas metido en tu consola, también depende de tu estado de ánimo, del momento y del entorno en el que te ha tocado vivir. Cierto es que los videojuegos a veces nos ayudan a olvidarnos de los problemas o de las cosas que no nos gustan. Pero a veces, por mucho que intentamos quitarnos algo de la cabeza, no hay manera de conseguirlo. El Tsunami del sudoeste asiático ha sido una de las mayores catástrofes que ha soportado la humanidad y, al igual que el resto del mundo, todo el equipo de *The Game.Mag* ha estado pendiente de la televisión durante horas y horas cada día. Las cifras de muertos han aumentado hasta cotas inimaginables y la impotencia que uno siente al ver imágenes como las que se han mostrado es tan grande que casi te paraliza.

La verdad es que a las personas que formamos esta revista, el Tsunami nos ha tocado más cerca de lo que nos hubiera gustado. Nuestra directora de arte es tailandesa y aunque afortunadamente nadie de su familia o nadie conocido a perdido la vida, cuando ves que algo así pasa en tu país, se te cae el alma a los pies. Yo mismo estaba en las playas de Phuket no hace mucho tiempo y tengo amigos allí, que por fortuna o por milagro -sea lo que sea- ese día no estaban en el lugar del desastre.

Hacer una revista de videojuegos es ya de por sí algo complicado, pero cuando acontecen catástrofes como las que hemos visto recientemente, todavía es más difícil. Así pues, sin mucho más que decir, solo me queda dedicar esta revista a las más de 200.000 personas que nos han abandonado, a sus familiares y a todo aquel al que este terrible y devastador Tsunami haya alcanzado, de una manera u otra. ■

**Joan Piella, director de The Game.Mag**




**Director Editorial**
Joan Piella
redaccion@thegamemag.com

**Jefe de Redacción**
Javier Lourido
redaccion@thegamemag.com

**Directora de arte**
Pui Wantakan Chinvonrungsie
redaccion@thegamemag.com

**Colaboradores**
Francisco Alberto Serrano
Albert Santanach & Toni Font,
(www.bifid.net)

**Publicidad**
Joan Piella
Tel: 93 856 86 62/679 42 34 87
**thegamemag@thegamemag.com**

**EDITA**

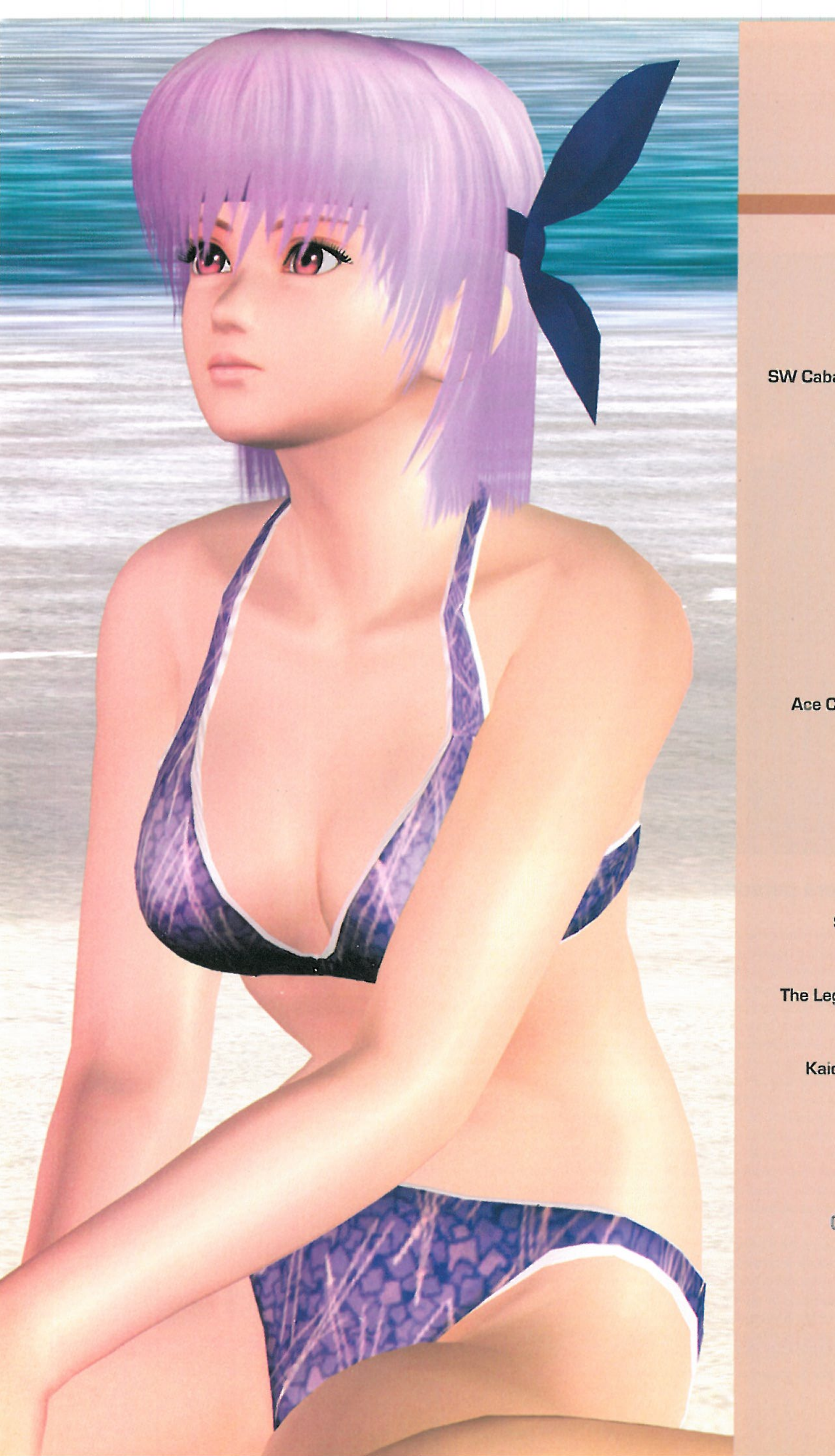
**LOKI STUDIO**
C/ De la Salut, 9
08511, Santa María de Corcó
(Barcelona)
Tel: **93 856 86 62**
E-mail: **thegamemag@thegamemag.com**

**Distribuye COEDÍS S.L.**
Avda. Barcelona, 225
08750 Molins de Rei - Barcelona
Tel: 93 680 03 60

**Imprime CAYFOSA-QUEBECOR**
Tel: 93 565 75 00

Depósito Legal: B-88298-2005

# Sumario



## REVIEWS

desarrollador: monolith productions
distribuidor: vivendi universal games
lanzamiento: por determinar
sistema: pc

# F.E.A.R.

## Auténtico terror en primera persona

COMO SALIDO DE la nada, *F.E.A.R* ha irrumpido en nuestras vidas de una manera totalmente demoledora. Unas pocas imágenes y un vídeo de 13 minutos en el que se muestra el juego en sí (nada de tráilers ni *teasers* ni cosas parecidas) han bastado para que quedáramos totalmente anonadados ante el nuevo título de Monolith Productions, un shooter en primera persona con tintes de terror que promete ser una experiencia única en el género.

La historia empieza cuando una fuerza paramilitar sin identificar se infiltra en un complejo aeroespacial de gran valor. Claro está, el gobierno no puede quedarse de brazos cruzados y su respuesta consiste en enviar a un equipo de las Fuerzas Especiales. Pero al cabo de poco rato pierden contacto con ellos ya que parece ser que hay una señal extraña que interrumpe las comunicaciones por radio. Cuando por fin la interferencia desaparece, el gobierno descubre horrorizado que su equipo de Fuerzas Especiales ha sido, literalmente, destrozado y descuartizado sin que se haya efectuado un solo disparo. Como miembro de un equipo especial creado para lidiar con situaciones a las que nadie más puede hacer frente, tu misión será muy simple: Eliminar a los intrusos cueste lo que cueste, determinar el origen de la extraña señal y contener la crisis antes de que ésta se le escape de las manos al gobierno.

"Estamos muy contentos de volver a trabajar con Monolith y especialmente con el equipo creativo directamente involucrado en este proyecto," nos comenta Michael Pole, Vicepresidente Ejecutivo de Worldwide Studios en VU Games. "Sin ánimos de desvelar nada importante, *F.E.A.R* podría muy bien describirse como una mezcla entre *Matrix* y *The Ring*, con un equipo empeñado en sumergir al jugador en una experiencia de acción cinematográfica pura y dura. En mi opinión, lo están consiguiendo sobradamente."

Solo hace falta echarle un vistazo al vídeo que corre por Internet para estar totalmente de acuerdo con Michael Pole. En *F.E.A.R.* podremos hacer uso del famoso *bullet time* para ralentizar la acción y disponer de cierta ventaja por encima de nuestros enemigos y, por lo que respeta a las similitudes con la genial película *The Ring*, mejor será que lo veas tú mismo. No queremos echarte a perder las sorpresas que esconde el juego.

Nos da la impresión de que la nueva obra de Monolith será un shooter de pasillo al más puro estilo *Doom 3* y que se alejará de los conceptos vistos en otros shooters como *Halo 2* y *Half-Life 2*, aunque la física de daños, los escenarios destructibles, los efectos de luz y la atmósfera opresiva y terrorífica de otras obras estará bien presente en todos y cada uno de sus rincones. Mucho nos tememos que acaba de nacer una estrella que brillará con luz propia. ■





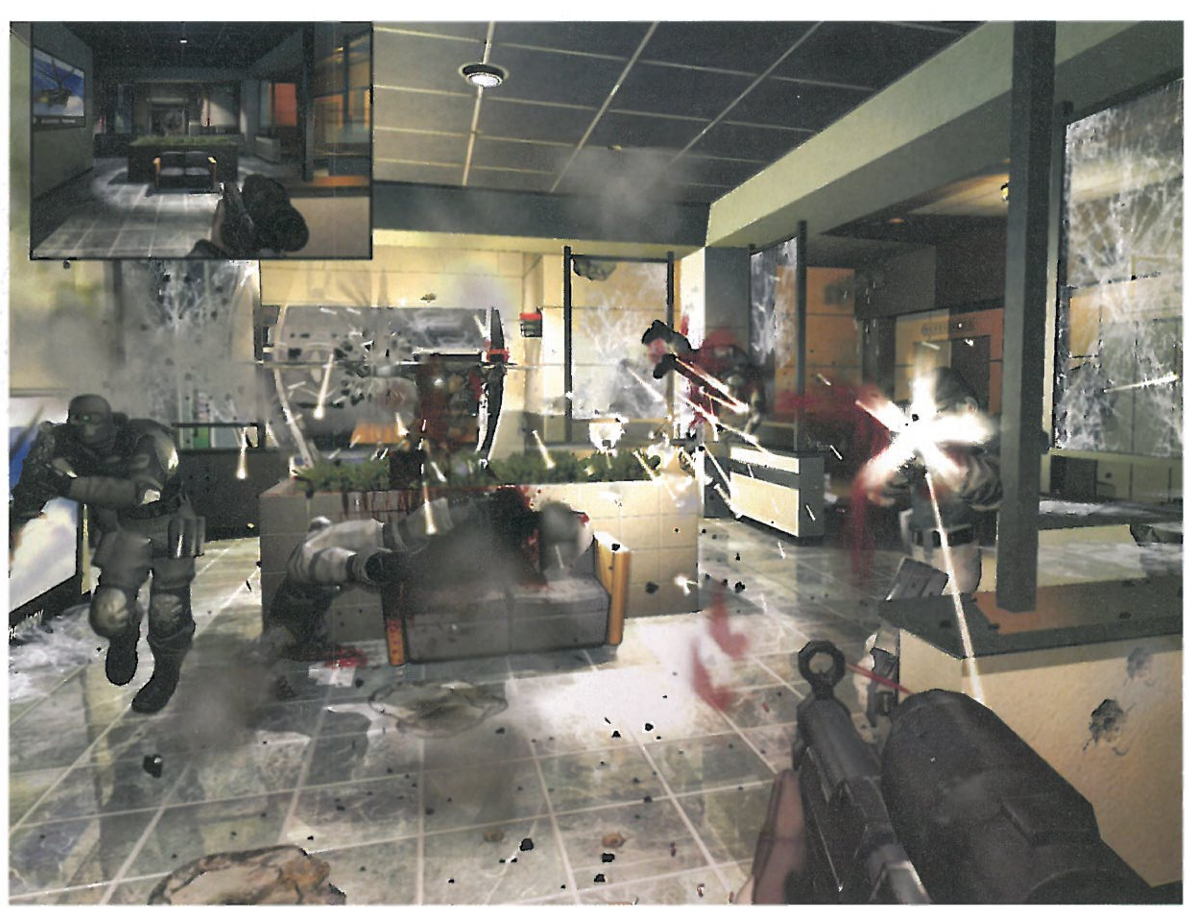
**> Sorpresas tan agradables como la presentación de *F.E.A.R* no se dan muy a menudo en el mundo de los videojuegos.**











> Ni siquiera lo hemos jugado todavía, pero nos cuesta creer que este shooter no vaya a convertirse en un punto de referencia dentro del género.





> El terror y la acción en primera persona recibirán otra vuelta de tuerca de manos de Monolith.



**MONOLITH PRODUCTIONS INC.**

**Monolith Productions es uno de los mayores estudios de desarrollo de videojuegos independiente de América del Norte. Dispone de más de 130 trabajadores y en los últimos 10 años ha recibido gran cantidad de buenas críticas y elogios por sus trabajos en la creación de títulos como *No One Lives Forever* y *Tron 2.0*. Actualmente, Monolith está trabajando en cuatro proyectos de forma simultánea, incluidos *F.E.A.R* y *The Matrix Online* que debería aparecer en el mercado a lo largo de este mismo año.**

desarrollador: namco
distribuidor: sony/ nintendo
lanzamiento: por determinar
sistema: psp (versión comentada), nintendo ds

# RIDGE RACER

## Velocidad portátil

NO ES NINGUNA sorpresa que Namco se haya subido al carro de las nuevas máquinas portátiles de Sony (PSP) y Nintendo (NDS). Se trata de una de las compañías con más facilidad para programar nuevos títulos para nuevas máquinas y, aunque no está confirmado, estamos seguros de que ya trabajan a marchas forzadas con PlayStation 3, Xbox 2, la Revolution de Nintendo o lo que esté por venir. ¿Alguien se apuesta algo a que Namco estará en la línea de fuego cuando tenga lugar la transición a la siguiente generación de hardware *consolero*?

Pero volvamos al tema que nos ocupa y que no es otro que la versión portátil de uno de sus más famosas sagas, *Ridge Racer*. Este clásico entre clásicos para la ya casi difunta PSone supuso horas y horas de diversión motorizada arcade hace ya algunos años. Su paso a PS2 no supuso ninguna revolución y nos hizo perder algo de esperanza en esta gran saga, pero la noticia, imágenes y videos que hemos visto del nuevo *Ridge Racer* para PSP nos han levantado el ánimo y ya estamos deseando echarle el guante. Y no es para menos vistas las características con las que se presenta.

Para empezar, los circuitos por los que podremos surcar el viento están tomados de toda la serie *RR* y que conforman un total de 24 pistas a cada cual más rápida y loca. En una entrevista con los programadores del juego, éstos han confirmado que no se trata de una simple conversión, si no de la esencia de toda la serie adaptada al juego portátil, con una gran cantidad de novedades. Aunque el equipo creativo ha trabajado en anteriores entregas de la serie, por supuesto.

Una de las novedades más interesantes es el llamado sistema Nitrous. El Nitrous se va almacenando a medida que el jugador derrapa en las curvas y al final podemos activarlo para alcanzar velocidades de vértigo. Esto significa que la antes genial técnica del derrapaje adquiere una nueva dimensión y forma una parte integral de la jugabilidad y la estrategia a seguir en las carreras.

Por lo que respecta al modo multijugador, hasta un total de 8 jugadores podrán enfrentarse gracias a la capacidad WiFi de PSP. Por desgracia, en Namco han anunciado que no habrá material descargable para *Ridge Racer*, pero las características del juego, sus modos de juego, todos sus circuitos y, especialmente sus coches deberían ser suficientes para que terminemos una y otra vez la batería de la portátil de Sony. ■

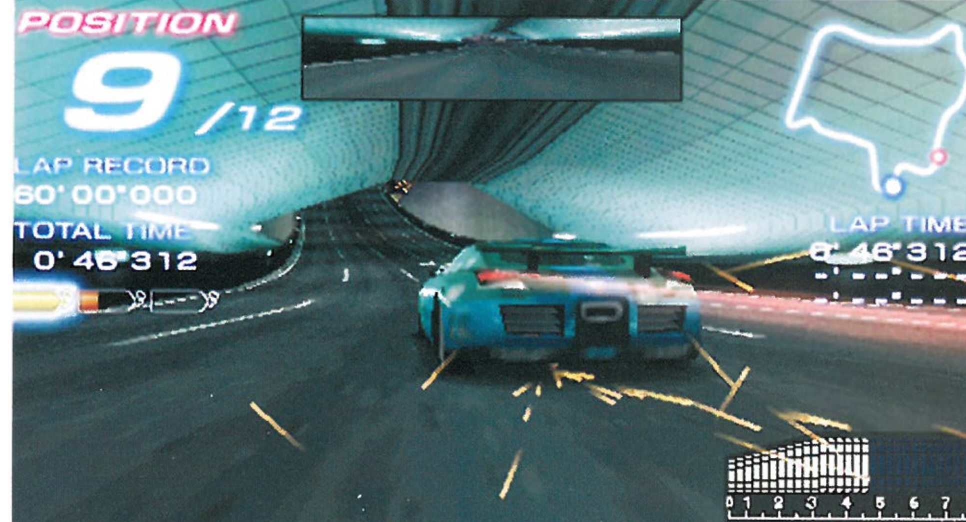






> Verlo para creerlo. Las pantallas impresionan lo suyo, pero cuando lo ves en movimiento se te desencaja la mandíbula.

> 24 circuitos serán más que suficientes para correr como locos durante horas. Si a eso le añadimos el modo multijugador WiFi, se nos hace la boca agua.







> Este nuevo *Ridge Racer* intentará ofrecer todo lo mejor de la serie en un solo disco..

**PREGUNTA & RESPUESTA**

**Preguntamos a los chicos de Namco qué les parece la nueva máquina de Sony. ¿Cómo desarrolladores, qué ha sido lo más emocionante de trabajar en software para PSP?**

"Estamos muy impresionados con las capacidades gráficas y sonoras del hardware y hemos intentado servirnos de ellas al máximo para dar lo mejor de nosotros. Creemos que los jugadores quedarán sorprendidos con la suavidad y calidad final que hemos conseguido en nuestro título. Por ejemplo, se han incluido efectos de luces en la superficies de las carreteras, escenarios animados, mapping, trazos de luces y motion blur."

desarrollador: gsc game world
distribuidor: thq
lanzamiento: por determinar
sistema: pc

# S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

## Recreando la horrible realidad

EN LA TARDE del 12 de abril del año 2006, una enorme explosión tuvo lugar en la zona de Chernobyl. La Zona, tal y como pasó a conocerse esa parte del planeta a partir de entonces, estaba repleta de extrañas anomalías y perturbaciones energéticas. Ni tan siquiera utilizando los mejores trajes de protección radioactiva, podía uno adentrarse en sus terrenos. Pasaron los días, las semanas y los meses sin que nada al respecto pudiera hacerse. Los militares pusieron en lugar en cuarentena para prevenir las entradas no autorizadas y quizás también para asegurar a la población local que la situación estaba bajo control y que no había necesidad de preocuparse.

Han pasado 6 años. En el 2012 las incursiones dentro de la Zona son comunes y entre los atrevidos que se desplazan por estas peligrosas tierras están los Stalkers, buscadores de artefactos y formaciones de anomalías, las cuales andan muy buscadas por ciertas organizaciones y grupos. Como jugador, tú controlas a un Stalker que se lanza de cabeza en la Zona para recoger información, tecnología y artefactos que luego podrás vender y, quizás, con un poco de suerte, podrás descubrir los misterios que esconde esta enigmática aventura. Evitando los peligros y a los soldados militares –a sus ojos, no eres más que un ladrón y no dudarán en acribillarte si entras en la zona de cuarentena- tu misión parece simple pero será más complicado de lo que esperas. Piensa tan solo que no eres el único Stalker del lugar y te harás una idea de lo que te espera.

A grandes rasgos esto es lo que ofrecerá el estudio de desarrollo afincado en Ucrania GSC Game World. *STALKER Shadow of Chernobyl* es un shooter en primera persona que incorpora elementos de *survival horror* y de juego de rol. Todavía está por ver cómo trabajaran estos tres géneros conjuntamente, pero lo que está claro es que *STALKER* se perfila como una de las sorpresas de este año.

La zona de juego es enorme. El equipo de desarrollo ha recreado 30 kilómetros cuadrados de la zona real de Chernobyl y estamos ante un juego *no lineal* plagado de zonas interiores y exteriores. El sistema de vida artificial está siendo programado a conciencia y nos han prometido un mundo en constante cambio. Más de 30 tipos diferentes de armas que podremos mejorar, posibilidad de trapichear con artículos y hasta un total de ocho finales distintos. Los números hablan por sí solos, pero nosotros nos quedamos con la idea de ofrecer un mundo por el que podamos vagar libremente y que la historia no sea lineal. ■





**> La estética recuerda, en cierto modo, al genial título de Valve, *Half-Life 2*.**

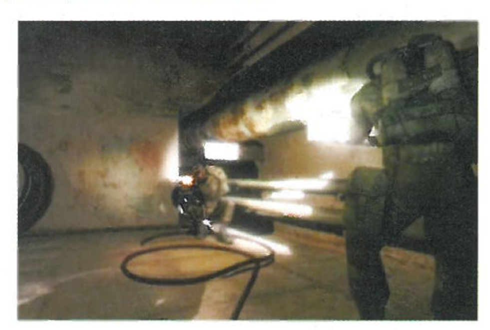






> Como ya habrás imaginado, casi todo el mundo estará en tu contra y deberás apañártelas pare seguir vivo en todo momento.







> *La Zona* no es un lugar para cobardes. Si entras en este lugar prepárate para vivir una experiencia única en un mundo muy *real*.

## CON EL TIEMPO EN CONTRA

Uno de los aspectos del que parecen estar más orgullosos en GSC Game World es la meteorología virtual que han conseguido crear en su juego. En *STALKER*, cada nuevo viento es diferente y cada noche despierta con el día a medida que el sistema de meteorología dinámica toma forma en el escenario que te rodea. No estamos ante un juego seudo realista, *STALKER* trabaja con el escenario de una forma mucho más siniestra y natural. Su motor gráfico ofrece posibilidades de juego totalmente nuevas y que tienen que ver con las condiciones en las que te encuentres en ese momento. Sombras, luces y efectos volumétricos como la niebla están perfectamente integrados en la experiencia de juego y redefinen la palabra *dinámico*. Si a esto le sumamos una avanzada AI que controla los retos *no escritos* que nos iremos encontrando a lo largo de la aventura, la cosa empieza a emocionarnos de verdad.

desarrollador: sony
distribuidor: sony
lanzamiento: por deteminar
sistema: psp

# WIPEOUT

## Otro clásico de Sony que pasa por la minituarización de PSP

SEGURO QUE TODAVÍA te acuerdas de la primera vez que te pusiste a los mandos de un *Wipeout*. Probablemente quedaste deslumbrado, al igual que nosotros, con su velocidad, sus gráficos y su jugabilidad a prueba de bombas. Los títulos originales están muy bien, sin duda, pero para el lanzamiento de una nueva consola, nada mejor que tirar de viejas ideas o encargar *remakes* de viejas glorias que parecían haber pasado a mejor vida. O por lo menos eso deben pensar en Sony.

Sea cual sea la razón, nos encanta que se haya programado *Wipeout Pure* para PSP ya que gracias a esto, podremos disfrutar otra vez de las carreras y combates a lomos de máquinas de correr en cualquier sitio del planeta. Por supuesto, el juego contará con opciones multijugador a través de WiFi, algo que parece ya casi obligado en cualquier título de la portátil de Sony. Habrá una gran cantidad de naves, una gran cantidad de circuitos y, por supuesto, una gran cantidad de pistas de audio *dance* que crisparán los nervios de todos aquellos que nos rodeen si no llevamos los auriculares puestos.

El equipo de desarrollo ha asegurado que se trata de un juego totalmente nuevo y aunque algunos de los nombres o circuitos nos resultarán un tanto familiares de otras entregas, estamos hablando de un lavado de cara completo en todos y cada uno de sus aspectos. Una de las características que harán acto de presencia en *Pure* es que las naves no estarán *clavadas* en el centro de la pista. Es decir, se vuelve a los inicios de la serie y nuestro vehículo tendrá más libertad de movimientos, aunque esto implica que probablemente nos daremos de narices contra las paredes en más ocasiones de las que nos gustaría.

A diferencia del *Ridge Racer* de Namco, con *WipeOut Pure* sí podremos descargar nuevo contenido como nuevos circuitos, nuevas naves, *skins* y nuevas pistas de audio.

Volvamos a las posibilidades de la tecnología WiFi. Además de poder organizar partidas multijugador, también podremos intercambiar información, récords, puntuaciones e incluso *ghosts* de nuestros compañeros. Algo así como la que ya hemos visto en las partidas online a través de internet, pero todo más *portátil*.

La verdad es que este *Pure* tiene una pinta estupenda. Su velocidad innata y todos sus modos de juego le auguran un porvenir de lo más brillante. Su modo multijugador hará las delicias de todos los usuarios y la posibilidad de descargar nuevo contenido es un añadido al valor general del juego que alargará su vida algunos meses. ■







> **Las naves de *Wipeout Pure* corren como alma que lleva el diablo.**

> La capacidad WiFi del título no se limita a las partidas multijugador, también podremos intercambiar información con nuestros compañeros de carreras.





> Aunque cuesta fijarse en ellos debido a la velocidad, los escenarios están bellamente creados.



**PREGUNTA & RESPUESTA**

**Al igual que los chicos de Namco, Colin Berry, diseñador de *Wipeout Pure*, responde a la pregunta acerca de trabajar con PSP. Como desarrollador, ¿cuál ha sido lo más emocionante de trabajar en software para PSP?**
"Es un nuevo formato, lo cual resulta emocionante si es complicado al principio. Y no solo eso, también se trata de la primera consola portátil de Sony y nosotros nos encargamos de programar una franquicia muy famosa para esta nueva máquina, lo cual añade presión y expectación, aunque se trate de presión en el buen sentido de la palabra. La PSP nos permite hacer cosas que no podíamos hacer en PS2, como por ejemplo, descargar contenidos nuevos. El modo multijugador para ocho jugadores a través de WiFi también es muy interesante."



# CARTAS AL DIRECTOR

***Si te sientes inspirado y quieres escribirnos para contarnos qué te ha parecido la revista o para comentar algunos de los temas que tratamos en The Game.Mag, no dudes en escribirnos a la siguiente dirección indicando "Cartas al director" en el asunto:***

**redaccion@thegamemag.com**

**Mis felicitaciones por la revista, tanto por la forma como por el contenido. Pero como supongo que los elogios os sobran, prefiero pasar directamente a las críticas, que siempre son más útiles. Reconoced que lo de *Halo 2* fue una estrategia comercial para que os diesen bola en el mundillo, una estrategia genital por cierto. A mi la decisión no me gustó, pero no es más que una anécdota. Lo único que tengo que criticaros del contenido es la falta en los análisis de PC de los requisitos. Y para despedirme un consejo, pasaros por www.viciojuegos.com, una de las mejores webs españolas, y por sus foros. Un saludo y no os vendáis como el resto del sector.**

**Oscar Pera Cegarra, Barcelona**

Pues… no, no fue una estrategia comercial. Lo sentimos, pero no vamos a reconocer lo que no hacemos sólo para quedar bien y demostrar que sabemos reconocer nuestros «errores»: El 11/10 de *Halo 2* no fue una estrategia comercial, así que no podemos reconocerlo. De alguna forma sí que lo fue el subtítulo de la portada («El juego más esperado de la historia»), aunque para nuestro director era un hecho irrebatible y no hubo manera de hacerle cambiar de idea (lo intentamos con «El retorno del rey» y «La espera ha terminado», pero nada). No tienes más que echar un vistazo a la review que le dedicó para comprobar que la nota estaba en consonancia con el resto del texto, y obviamente no iba a escribir cuatro páginas repletas de patrañas acerca de su vida y de sus propios gustos en «la review más personal que haremos nunca» sólo para vender unas pocas revistas más… y para dejar de vender otras muchas entre quienes no adoran *Halo 2*). Bueno, lo haría si siguiera trabajando en otras publicaciones a las órdenes de alguien y no le quedara más remedio, pero ya sabes que no es el caso. Suerte que tiene.
Nos daremos una vuelta por esa web que dices, a ver si da la talla y hablamos de ella en el próximo número de la revista, y estudiaremos lo de los requisitos mínimos en los juegos de PC. Una cosa más: lo de «estrategia genital», ¿era una gracia o un simple error ortográfico? Casi queremos creer que lo primero, ¿eh? «¡Le pusimos un 11/10 porque nos salió de los huevos!» Je, je…

>>>>>

**Os escribí ya el mes pasado para daros mi opinión del primer número, que en general fue bastante favorable. Pero es que con el número 2 me habéis cabreado un poquito. Quizá es porque soy fan de la saga Sonic, puede ser, o simplemente porque me ha parecido que habéis tratado al *Sonic Heroes* de una forma totalmente injusta.**
**Una cosa esta clara, no está a la altura de la saga, pero por ello no hay que crucificar a todos los títulos del erizo. Me ha decepcionado, y mucho, ver que habéis elegido a un redactor que aborrece los Sonic y que adora los Mario. Comentarios como «La saga de Sega nunca ha sido capaz de despojarse de la etiqueta de sucedáneo del fontanero Mario», que me dejaron alucinado. Personalmente pienso que hace mucho que los Sonic dejaron de ser competencia directa de los Mario, y que un comentario como ése no tiene sentido. También me dejó flipado éste: «Hace lustros que la saga Sonic ha perdido el favor del publico y de la prensa especializada». ¿Perdón? ¿He leído bien?. El *Sonic Adventure 2 Battle* es el juego de GameCube que no es de Nintendo más vendido en los USA. Además de que cuando salio para DC todo fueron buenas criticas y notas que oscilaban entre el notable alto y el sobresaliente. Y es que el título se lo merece.**
**Pues nada más, tan sólo quería transmitiros mi opinión, y espero que si me respondéis no sea con un «cada uno tiene sus gustos» o «es una forma de verlo» o cosas así. Un saludo y seguid currándoos la revista, sin que tenga que volver a poner el grito en el cielo.**

Guillermo «Iruell» San Emeterio García, e-mail

Vaya hombre, justo cuando empezábamos a pensar que el segundo número había gustado más que el primero y que no íbamos a tener polémicas del tipo de *Halo 2*… A ver, vamos a intentar hacer un esfuerzo por no decir eso de que «cada uno tiene sus gustos» -porque te aseguramos que fue lo primero que nos vino a la cabeza- y tratar de ignorar el hecho de que la review la hizo un redactor, de que es un tipo como otro cualquiera y de que cada uno tiene sus gust… ¿de acuerdo? Y de paso, respondemos también a las críticas que «Knuckles el Equidna» nos ha hecho llegar acerca del mismo tema y matamos dos erizos de un tiro…
Como tú mismo dices, los Sonic hace mucho que dejaron de ser competencia directa de los Mario. ¿Pero competencia en qué sentido? ¿Competencia comercial? ¿Competencia jugable? Sonic nunca fue competencia jugable de Mario porque, sencillamente, fue (y es) otro tipo de juego. Un juego más frenético, alocado, descontrolado… Sega se las ingenió en su día para venderlo como la alternativa *cool* al fontanero italiano e hizo de él el buque insignia de Megadrive; pero eso no significa que sus juegos pudieran (o quisieran) competir de igual a igual con los de Super Nintendo, ni que desplazarse por los niveles a la velocidad de la luz resultara más divertido que saltar plataformas a un ritmo pausado. Muy bonito, sí, pero no particularmente jugable. ¿Cuántas películas de acción conoces que se olvidan del argumento para acabar ofreciendo un mero espectáculo audiovisual?
Sonic nunca llegó a representar una verdadera amenaza jugable para Mario, y aún así tuvo la gran virtud de plantarle cara en el terreno comercial durante una buena temporada; pero, de hecho, sus virtudes comerciales duraron lo que duraron Megadrive y Dreamcast. ¿Crees que Sonic dejó de ser competencia (comercial) de Mario por voluntad propia? ¿Crees que Sega no hizo todo lo que estuvo en sus manos por seguir sacándole rentabilidad? Sega lo siguió exprimiendo mientras pudo para dar soporte y popularidad a sus consolas, pero el declive de la serie sólo se puede explicar desde el tedio y el descontrol en el que acaba resultando su mecánica tan alocada. Pensar de otra forma es pensar desde un punto de vista eminentemente subjetivo y partidista.
Ah, y lo de las ventas del *Sonic Adventure 2 Battle* es de risa… ¿De verdad crees en el criterio de las listas de ventas? ¿Y en el de los jugadores americanos? ¿Y en lo que te dicen todas las revistas? Seguro que entonces también piensas que *FFX-2* es un grandísimo juego, ¿no?
Si te sirve de consuelo, no todos los componentes de la redacción de *The Game.Mag* están en contra de Sonic. Te tocó dar con dos a los que no les hace mucha gracia, sí (el autor de la review y el tipejo que contesta las cartas), pero tenemos algún colaborador que se pasó un buen rato asintiendo con la cabeza cuando le enseñamos tu correo. «Cada uno tiene sus gustos», ¿recuerdas? Y nosotros no pretendemos hacer cambiar a nadie de opinión, sino contar las cosas tal y como las vemos. A fin de cuentas, como alguien dijo alguna vez en algún hilo de algún foro de alguna página de Internet –en plan despectivo-, «*TGM* es mucho más

*"Sobre el previo de MGS 3, no todos los jugadores somos fans de shooters o de GTA's, sino que nos gustan los diálogos largos y complejos y no nos parecen ridículos los nombres de los personajes de MGS, todo esto es propio del estilo japonés de animes y mangas para adultos."*

una revista de opinión que de hechos objetivos». ¿Y crees que puede haber algún piropo mejor? Las contraportadas de las cajas de los juegos están llenas de hechos objetivos.

>>>>>

**Estimados señores/as:**
**He leído el número 2 de su revista y me ha sorprendido gratamente. Por fin un tratamiento más adulto del «entretenimiento electrónico», como el artículo sobre IA. Enhorabuena. Sólo dos comentarios:**
**- El lenguaje es a veces demasiado soez, aunque no me indigna particularmente.**
**- Sobre el previo de *MGS 3*, no todos los jugadores somos fans de shooters o de *GTA*'s, sino que nos gustan los diálogos largos y complejos y no nos parecen ridículos los nombres de los personajes de *MGS*, todo esto es propio del estilo japonés de animes y mangas para adultos.**
**Esto último creo que es muy importante, porque hay un amplio sector de jugadores con estas preferencias, propias del rol japonés y derivados, y tengo la impresión de que en este aspecto la revista nos va a relegar un poco.**
**Sin otro particular, les felicito de nuevo por su trabajo.**

«s2 natres», e-mail

No te preocupes, que ni tenemos pensado relegar al rol japonés al olvido ni se nos ocurriría dispensarle un tratamiento diferente al del resto de juegos que pasen por nuestras manos (ehm, el comentario anterior acerca de *FFX-2* era coña… en realidad es mucho peor). Es simplemente que la mezcla de ideas y situaciones pretendidamente realistas de *MGS* no nos pegan ni con cola con los nombres de los miembros de la Unidad Cobra: «El Sufrimiento», «El Miedo», «La Furia», «El Dolor»… Santo dios, ¿te imaginas algo así en plena guerra fría? «Eh, Miedo, aprieta ese botón rojo y llama a El Sufrimiento y El Dolor, tengo a La Furia tocándome las pelotas…» Si el resto del juego fuera igual de surrealista no nos hubiera llamado la atención, pero claro, es *MGS*. De todas formas, da igual, podemos vivir con ello. Lo que sí que reconocemos que no nos hace tanta gracia son las larguísimas secuencias de códec, que cortan el desarrollo de la acción y se cargan el ritmo del juego con demasiada frecuencia. Nos gusta que nos cuenten historias, sí, pero no a costa de sacrificar la jugabilidad, la diversión y la interactividad como muchos títulos vienen haciendo desde el nacimiento del CD/DVD. ¿Preferirías que nos llamáramos *The Film.Mag*?
En cuanto al lenguaje soez… Joder, mierda, ya estamos otra vez. ¿Qué coño os pasa con nuestro puto lenguaje? Intentaremos controlar un poco más a los capullos de nuestros colab… naaah, no lo haremos, ¡qué demonios! Que digan lo que les salga de las pel… narices (je), confiamos en su buen criterio ;)

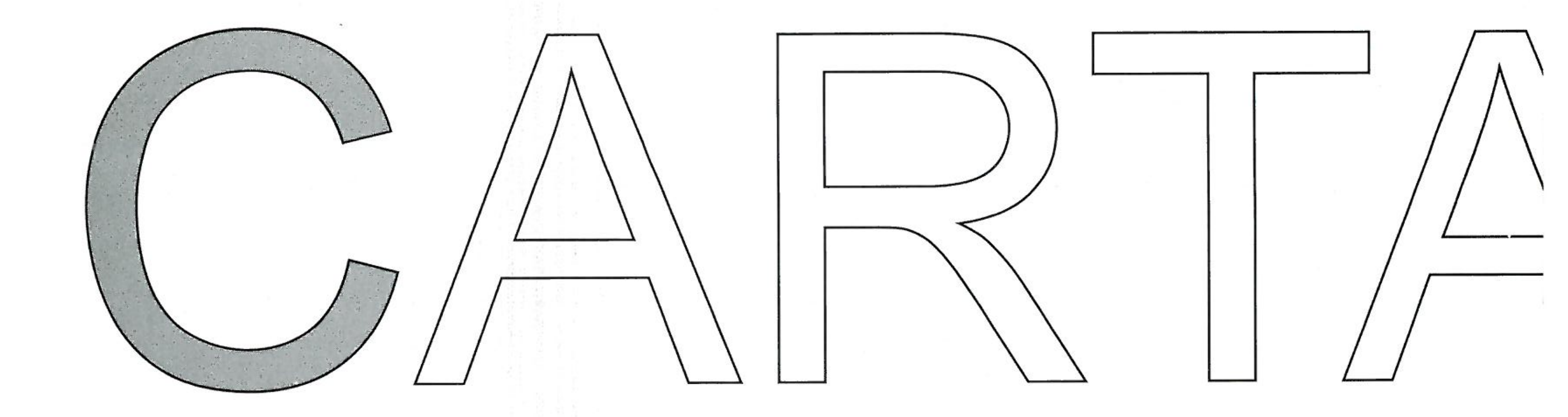
>>>>>

**Ante todo me disculpo por mandar la solicitada opinión sobre vuestra publicación con tanto retraso, pero ya sabéis lo que la vorágine navideña puede llegar a ser: fiestas, regalos, etc. Aparte me disculpo por las posibles faltas que cometa ya que mi corrector ortográfico y gramatical no funciona (esta actitud de disculpa anticipada es severamente criticada por Javier Marías, pero yo no soy un hombre de letras).**
**Los aficionados a la estrategia sabemos que el tiempo te da la ventaja de la perspectiva, lo que viene a querer decir que es muy fácil decir que «era previsible» cuando ya se te han caído encima las condenadas Torres Gemelas. Y yo, debido a mi retraso, tengo esa ventaja. De modo que antes de obligarme a enviar este e-mail me he leído las opiniones editadas en vuestro segundo número y le he echado un vistazo por encima. Bien debo decir que no adquirí vuestra revista por ninguna recomendación de Internet, aunque visto lo que decís sobre la red, tal vez debiese visitar alguna web española. Lo cierto es que compré la revista por el parecido en cuanto a formato con la extinta *Última Generación* (no la abrí, pero era algo que saltaba a la vista desde la portada). Bien, no podía haberme equivocado más, ya que el parecido se queda enteramente en lo estilístico, que no en el contenido. Dejadme divagar un poco…**
**Aunque seguramente conozcáis los hechos, hace diez años, coincidiendo con el huracán de las plataformas de treinta y dos bits salieron dos publicaciones que pretendían aprovechar el cambio para dar un nuevo aire al mundo editorial de los videojuegos. Una era *Hi-Tech*, una publicación de Hobbypress, que a pesar del papel de alta calidad, el lomo y una buena cantidad de datos técnicos conservaba el estilo chabacano de esta editorial (color y adjetivos propios de Bart Simpson), con lo que era más bien un lavado de cara, más que una innovación. Y por supuesto *Última Generación*. Con un estilo formal, un discurso que discriminaba a analfabetos de la lengua bien usada, el análisis de juegos no publicados en España, carente de chillones colores y sin la apabullante cantidad de publicidad a la que uno está (mal) acostumbrado. Yo estaba encantado, siendo como era entonces un aficionado a las largas listas de datos técnicos que bien me preocupaba de entender, y sus reportajes contenían muchos datos, tanto técnicos como fechas y demás curiosidades que una mente ávida devora con soltura.**

[Un párrafo en plan nostálgico lamentando la desaparición de *Última* más tarde…]

**Dije que me equivoqué en tanto en cuanto *Última* era terriblemente objetiva (aunque no dispusiese de una máquina de contar polígonos) mientras que vosotros sois descaradamente subjetivos. Pero lo mejor, es que eso lo lleváis por bandera (excepto quizás en la coletilla de «La verdad sobre los videojuegos», que debiera tal vez ser oportunamente cambiada por «Nuestra verdad sobre los videojuegos»), era algo evidente, no había necesidad del editorial del último número, ya que no se escribía sobre cómo el juego es, o sobre cuándo va a llegar, sino sobre lo que al redactor de turno le parecía tal o cual juego, evento, lanzamiento o noticia.**
**He de admitir que he recibido gratamente el hecho de encontrar cartas de lectores alabando la revista. Pensé que ibais a ser más incomprendidos. El que una revista hable sobre videojuegos como lo haría un amigo que lo ha probado y te está aconsejando no es lo usual, ni tampoco vuestras puntuaciones, que no oscilan entre el 8 y el 10. Aunque eran previsibles las críticas hacia el 11 y el 10. Decir que a pesar de que me encanta la revista no comparto vuestro punto de vista sobre los videojuegos, pero eso no le resta utilidad, ya que el punto de vista de alguien que no se parece a ti te enriquece, y si no eres corto de miras, te puede guiar.**

[Algunas críticas a Microsoft y a nuestra omisión de comentarios sobre el doblaje de *Halo 2* más tarde…]




**Por otra parte deberíais aclarar que los 10 en la revista se corresponden a las (en demasía habituales) puntuaciones de otras revistas que superan el 9'4 o su equivalente sobre 100. Otro detalle susceptible de corrección es el elevado número (casi todas) de capturas procedentes de estación de trabajo, que raramente se corresponden con el resultado final (si, ya sabéis, esas capturas con más definición de la que el mejor monitor TFT Sony puede soportar, con increíbles efectos de luz, con texturas de altísima definición y sin indicadores de vida, munición, etc.), aunque esto ha sido parcialmente corregido en el segundo número, y sin llegar a la cutrez de las capturas de otras revistas, que son del juego, pero que te hacen pensar que no hemos pasado de los 16 bits, deberíais en la medida de lo posible incluir capturas originales.**
**Una vez alabada la maquetación y presentación general, argüida la simpatía por el tono de la revista, sin haber reprochado apenas el contenido y sin sugerencias de nuevas secciones que (como una lista de «lo mejor» de cada plataforma... en PC, por ejemplo, habría que poner indiscutiblemente el *Monkey Island* y una larga lista de juegos que ocuparían gran parte de la revista) convirtiesen esta revista en una más y le robarían espacio a otras secciones más interesantes, o lo que es peor, incrementase el número de páginas de publicidad, creo que no me queda más que desearos suerte.**
**Seguro que tenéis suerte porque, por lo que he leído en Cartas al Director, parece que «sólo» le han bastado diez años a España para volver a acoger un proyecto serio, que no aburrido, que promete poner el listón muy alto. No sé si en el abarrotado mundo editorial de los videojuegos, que a su vez es amenazado por el torrente de banda ancha, hay sitio para una revista más, pero si lo hay, espero que sea para la vuestra, o que al menos os hagáis un sitio a base de expulsar a otras publicaciones que quedan lejos de las pretensiones de seriedad que este sector reclama desde hace tiempo. Por cierto, os diré cómo se supera el dolor de cabeza de un cierre de revista si me proporcionáis una copia original del *Blood Omen* para PlayStation en español ;)**

Radical Ed, e-mail

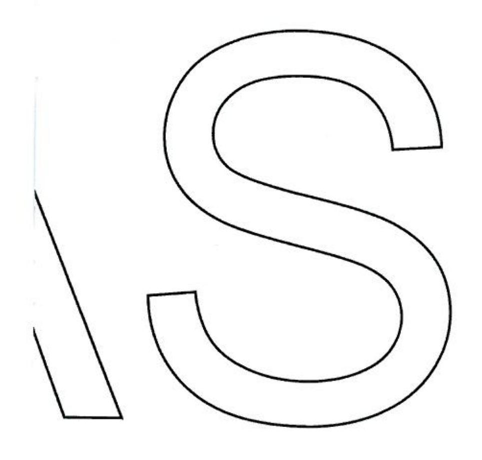
Joder. ¿Cómo no vamos a soltar tacos con los ladrillos que nos mandáis? Mil seiscientas treinta y seis (1.636) palabras tenía tu e-mail en su estado original. Como puedes ver, a nosotros sí que nos funcionan el corrector ortográfico y el contador de palabras de Word... Hemos tenido que recortarlo un poco para dar cabida al resto de lectores, aunque aún así lo van a tener complicado. De paso, aprovechamos para lamentar no tener espacio para todos y para decir que, con correos tan deliciosos como éste (y este mes hemos recibido unos cuantos, a ver si dura), es una putada tener que elegir sólo unos pocos para llevar a la imprenta y dejar a los demás fuera. Pero os aseguramos que los leemos absolutamente todos; incluso los que tienen este tamaño...
Bueno, eso, que nos ha encantado tu e-mail y que estamos de acuerdo contigo en prácticamente todo lo que dices. Lo de las capturas en alta resolución que aparecen en algunos comentarios es un tema complicado: a veces no hay otra cosa que poner (como en la sección Los Juegos del Futuro, donde hablamos de juegos que todavía no hemos podido probar), a veces pensamos que le dan un look genial a la revista (aún siendo poco representativas de la calidad final del juego) y a veces se nos va la olla y jugamos sin ni siquiera tener el ordenador encendido (con lo que a la hora de escribir el análisis no nos queda más remedio que tirar del material que nos proporcionan las compañías). Pero vaya, entendemos tu punto de vista, y de momento intentamos conseguir un equilibrio entre la vulgaridad pixelada de nuestras propias capturas y el derroche en alta resolución de las capturas promocionales. Según lo que nos vayáis contando en los próximos meses, nos iremos decantando en mayor o menor medida por una u otra opción.
Por cierto, te ha quedado cojonudo eso de « Decir que a pesar de que me encanta la revista no comparto vuestro punto de vista sobre los videojuegos». Casi, casi, una declaración de intenciones del espíritu de *The Game.Mag*...

\>>>>>

**Hola,**
**Soy Oddler, de la revista digital www.gamerah.com, y la verdad es que vuestra irrupción ha sido una muy grata sorpresa. Hacía tiempo que España necesitaba una revista de calidad para adultos desde la caída de *SuperJuegos*, y espero que os quedéis en el mercado ya que estáis rellenando ese hueco con bastante solvencia. Me alegra ver además una mejora de contenidos del número 1 al 2, sobre todo con la irrupción de esa feature de la IA espléndida que es el tipo de reportajes que marcan diferencias, amén de vuestros comentarios sobre los juegos, concisos y centrados en la jugabilidad, como debe ser.**
**Si le echáis un ojo a nuestra revista veréis que tenemos bastantes puntos en común. De hecho, tal y como os he leído este mes, algunos de nuestros redactores no puntúan a los juegos (tal y como os planteasteis vosotros) y me alegra sobremanera no ser el único que piensa que las notas son absolutamente prescindibles en una review. Y aunque quería felicitaros, el motivo del mail es otro: No sé si sabréis algo sobre la entrevista falsa a Yamauchi que ha circulado por la red estos días y que ha tenido bastante repercusión. Os adjunto un link por si no la conocíais, aunque espero que sí: http://www.gamerah.com/noticias.php?bias=180#180. El caso es que la broma ha sido un rotundo éxito, hemos tenido más de 100.000 visitas estos días, el propio editor de *Wired* nos ha felicitado, decenas de webs se han hecho eco, incluso *The Inquirer* la dio como cierta y ayer mismo Minagawa, un portavoz de Nintendo, salió al paso para desmentir su veracidad.**
**Pues la verdad es que nos hace ilusión verla publicada en medios impresos, creemos sin duda que la entrevista en sí es soberbia tal y como nos ha felicitado todo el mundo y que seria una lectura muy interesante y graciosa para vuestros lectores, es por eso que os escribo antes que a cualquier otra publicación ya que os considero más afines en política editorial que cualquier otra (mayormente casi diría que sois la única con la que tenemos algo de afinidad), y visto que tenéis sección de Internet, nos honraría mucho que la publicarais . Espero que respondáis pronto positivamente, y recibid un cordial saludo.**

«Oddler», e-mail

Pues nada, encantados. Ahí queda vuestro voto por redefinir el término «spam» y de ampliarlo a páginas de medios impresos; esperamos que la cortesía sea recíproca y que tenga un efecto rebote en vuestra web, ¿eh? ¡Es broma, hombre! ;) Estamos encantados con vuestro e-mail, y como



*“Encuentro en vuestra revista una muy importante deficiencia que es habitual en todas las publicaciones físicas y electrónicas del sector (eso sí, sólo aquí en España, porque fuera de nuestras fronteras no ocurre lo mismo). Os presentáis como una revista multiplataforma y obviáis por completo la plataforma Mac.”*

podéis ver, también abiertos a cualquier tipo de comunicación con el exterior. Desgraciadamente no tenemos sitio para reproducir aquí toda esa locura de entrevista -está claro que por lo menos uno de vuestros colaboradores necesita ayuda urgentemente-, pero ahí queda su url y la posibilidad de leérsela de cabo a rabo en vuestra web. En nuestra redacción ya se admiten apuestas sobre el día exacto en que la afluencia de lectores de *TGM* va a provocar La Gran Petada en vuestros servidores...
>>>>>

**Hola, gentes de *The Game.Mag*.**
**Hace justo un mes, cuando terminé de devorar vuestro primer número me moría de ganas de escribiros y comentaros las fantásticas sensaciones que me había transmitido vuestro debut. Pero como uno es de esos tipos rematadamente vagos, conseguí arrinconar ese impulso en algún lugar recóndito de mi memoria. Sin embargo, tras patearme los quioscos (deberíais darle un tirón de orejas a la distribuidora, en la mayoría de los establecimientos no llega vuestra publicación), leer el segundo número y sentarme ante el ordenador para -por fin, y dos meses después- transmitiros mis impresiones ya no soy tan optimista.**
**Veréis, las nuevas secciones me parecen adecuadas (la sección retro especialmente me resulta una excelente idea), la maquetación sigue siendo limpia, legible y elegante y la línea editorial que queréis marcar es valiente, aparentemente honesta y apasionada. Sin embargo, los «peros» son, tras ver el segundo número, mucho más evidentes que antes.**
**En primer lugar, creo que necesitáis a la voz de ya un corrector que revise todos los textos, ya que el número de faltas de ortografía, frases sintácticamente deficientes y palabras directamente inventadas es muy elevado.**

[Nos saltamos los egemplos por falta de espazio, no por otra kosa ;)]

**Por otra parte -y esto es a mi juicio más preocupante- el tono informal y «adulto» que tanto me atrajo en el primer número está a mi juicio degenerando el algo completamente diferente. Los textos están tan llenos de chistes y comentarios presuntamente divertidos que se os olvida a veces que se trata de analizar juegos.**
**Leo, por ejemplo, vuestra review del *NFSU 2* y me sorprende comprobar que no denunciáis que mientras las versiones de PS2 y XBox están dobladas, la de Cube no está siquiera traducida. Flaco favor le hacéis entonces a los lectores si no informáis de este tipo de cuestiones.**
**Luego retomo el análisis de *Spyro: A Hero's Tail*, ese que es tan gracioso, y con la tontería me doy cuenta de que los detalles importantes acerca del juego os los habéis pasado (permitidme la licencia) directamente por el forro. Es cierto, el juego seguro que no quedará para la historia y para colmo va dirigido a un público muy concreto, pero creo que si lo analizáis es precisamente para eso y no para rellenar una página con gracietas.**
**Más tarde releo el análisis de *Pirates!* (juego que consideráis sobresaliente y que recomendáis encarecidamente) y me sorprendo al comprobar que sólo le dedicáis una página cuando a algunas mediocridades le dedicáis alegremente dos. No veo muy coherente la distribución, la verdad.**

[Y nos saltamos también la crítica a la columna del mes pasado de nuestro jefe, que son un par de párrafos y es un tipo muy susceptible...]

**Y, por último, encuentro en vuestra revista una muy importante deficiencia que es habitual en todas las publicaciones físicas y electrónicas del sector (eso sí, sólo aquí en España, porque fuera de nuestras fronteras no ocurre lo mismo). Os presentáis como una revista multiplataforma y obviáis por completo la plataforma Mac. Así, sin más ni más, una plataforma que cuenta con todas las joyas de Blizzard, con *Halo*, *Doom 3* (pronto), *KOTOR*, *Splinter Cell* y muchos más, no existe. Simplemente elimináis del panorama cualquier noticia relacionada con los ordenadores de Apple.**
**Después de todo este vapuleo, no quiero que penséis que todo me ha resultado terrible. Ni mucho menos, creo que vuestra revista es una magnífica iniciativa, pero como palmaditas en la espalda os habrán dado ya de sobra, he preferido remarcar los fallos.**
**Un saludo y espero que sigáis en el camino.**

Jose Luis «docmorti», e-mail

Oído cocina. Tirón de orejas al autor de la review del Spyro (no nos valen sus burdas excusas de intentar simular la escritura de un chaval de siete años), patada en el culo al que puso «paredne» en lugar de «perenne» y un par de bofetadas al que se olvidó de mencionar la ausencia de localización a nuestro idioma en la versión GC de *NFSU 2*.
A la review de *Sid Meier's Pirates!* le hubiéramos dedicado más de una página si el juego no nos hubiera llegado a última hora, cuando apenas nos quedaban un par de días para analizarlo y dar por cerrado el número. No suele ocurrir, pero a veces nos encontramos con sorpresas de este tipo que ya tienen un número de páginas preasignado en la planilla y que al final resultan merecer mucho más o menos espacio del que parecía en un principio; pero claro, no podemos cargarnos toda la estructura del resto de la revista a tan sólo dos días del cierre...
En cuanto al Mac, puede que tenga unos cuantos títulos interesantes -procedentes de otras plataformas-, pero en España sigue siendo demasiado minoritario como para dedicarle la atención que crees que merece. De todas formas, hablaremos de él siempre que sea noticia por algún motivo en particular... como por ejemplo, que más lectores como tú nos pidan que hablemos más de él. Es un ejemplo.

Ahh, qué diablos: no podemos cerrar la sección de cartas de este número sin recoger alguno de los mejores momentos de ese tremendo fake sobre Yamauchi-San y sus desvaríos. Echadle un vistazo a la página, es una risa. Feliz patraña y hasta el mes que viene.

***¿Qué les dijo?***
Bueno, creo que no sería prudente repetirlo. Qué demonios, les dije que me comieran los cojones. Los intérpretes se quedaron perplejos e intentaron suavizar mis palabras pero me di cuenta y eso me enfureció aún más. Lo que yo quería era precisamente faltarles al respeto, mostrarles el verdadero Orgullo Japonés. Por favor, escriba Orgullo con “O” mayúscula cuando transcriba esta conversación si es tan amable. Orgullo. Bien, como los intérpretes no hacían su trabajo estaba a punto de ponerlos de patitas en la calle y justo en ese momento vi a Ballmer sonriendo hacia su asistente mientras de sus labios se podía entender la palabra “amarillo”. Creían que estaba de broma. Seguramente estaban pensando: “Mira como se enfada el viejecito amarillo este”. En fin, ahí exploté. Me puse de pie encima de la silla, puse las manos a modo de megáfono y le grité en inglés y vocalizando perfectamente: HEY, BALLMER, ¿POR QUÉ NO VIENES AQUÍ Y ME COMES MIS PEQUEÑOS COJONES AMARILLOS?

# El próximo chip de **NVIDIA** será el corazón de **PlayStation 3**

## Nuevos datos del hardware más esperado de Sony

LA PRÓXIMA GENERACIÓN de chips gráficos de NVIDIA, siguiendo los pasos de la serie 6, incluirán el nuevo chip que se utilizará en la siguiente generación de consolas de Sony Computer Entertainment. O lo que es lo mismo, será el corazón con el que latirá la nueva y flamante PlayStation 3 que cada vez tenemos más cerca.

Esta información se puede sustraer de las declaraciones que hizo David Roman, jefe de marketing de la corporación NVIDIA, en la página web de X-Bit Labs, en la que también habla sobre el papel de la compañía en el desarrollo de PlayStation 3.

"Esta es la nueva generación de GPU", cuenta Roman en la página web. "Después de la serie GeForce 6, esta será la próxima generación... Soportará DirectX 9, Shader Models 3 y será el GPU más potente que jamás hayamos creado, con características hasta ahora nunca vistas."

Roman comenta que Sony ha estado trabajando conjuntamente con NVIDIA para crear una versión personalizada del chip para PlayStation 3, que, para que quede constancia, de momento no se conoce por el nombre de PlayStation 3.

"Hemos estado trabajando con ellos para producir una versión que se ajuste perfectamente al procesador Cell", comenta Roman, "de modo que puedan trabajar juntos. La sincronización y todo lo demás es cosa suya, aunque dispondremos de algunos productos a finales de año que no andan muy lejos del desarrollo en el que ellos están trabajando.

No deja de ser curioso que en esta ocasión, Sony haya decidido contar con otra compañía para que se encargue de la parte *gráfica* de su nueva máquina, ya que tradicionalmente siempre se han encargado ellos mismo de fabricar casi todas las partes que conforman sus productos. Al comentar este aspecto, Roman confiesa que el desarrollo de procesadores gráficos se ha convertido en algo muy complejo en estos últimos años y sabían que Sony estaba muy interesada en el software y el hardware de NVIDIA.



**Pese a quien pese, Sony y PlayStation han revolucionado el entretenimiento digital doméstico. Las reuniones familiares ya nunca serán lo mismo después de productos como *SingStar*.**

Hay que tener en cuenta que a medida que los gráficos evolucionan, se van volviendo mucho más complejos y ya no se trata solo de la tecnología del procesador gráfico, también estamos hablando de la plataforma de desarrollo que estará a disposición de los fabricantes de software y de que éstos puedan aprovechar todas sus ventajas y cualidades –en términos de herramientas, soportes y, por supuesto, en términos de códigos ya escritos o rutinas ya existentes. Esto es algo que en NVIDIA hacen constantemente y muy bien, por cieto, ya que en eso consiste su trabajo.

Roman también confesó que a pesar de que el acuerdo de licencia con NVIDIA es solo con Sony Computer Entertainment, la compañía también estudia la posibilidad de crear acuerdos con otras divisiones de Sony que también utilicen el microprocesador Cell en sus productos. "Como parte del acuerdo que tenemos con Sony, también estamos estudiando otros productos que incorporen el procesador Cell," revela Roman. "No hemos anunciado nada oficialmente todavía, pero estamos estudiando otros acuerdos con Sony, dentro del mundo de Sony. Hablaremos con ellos y veremos qué pasa en el futuro." ■





**Sony ha estado trabajando conjuntamente con NVIDIA para crear una versión personalizada del chip para PlayStation 3**

# Primeras imágenes de Star Wars: Empire at War

**¿Tendrá por fin el universo creado por Lucas un RTS que esté a la altura?**

LUCASARTS POR FIN ha revelado las primeras imágenes y los primeros datos de uno de los títulos más esperados por los fans de *Star Wars* y la estrategia en tiempo real. *Star Wars: Empire at War* nos dará la oportunidad de controlar el destino de la galaxia al más puro estilo *Command & Conquer* o *Warcraft III*. Ambientado unos años antes del *Episodio IV Una Nueva Esperanza*, el juego nos permitirá rescribir la historia al mismo tiempo que experimentamos el desenlace que veremos en el *Episodio III La Venganza de los Sith*, es decir, la creación de la Alianza Rebelde y la subida al poder de Darth Vader.

Sirviéndose de un motor gráfico totalmente nuevo y creado por el equipo de desarrollo afincado en Las Vegas, Petroglyph, el juego incluirá unos escenarios increíblemente bellos y unas batallas espaciales memorables en planetas como Hoth, Tatooine y Dagobach, así como escenarios nunca antes visto que se han tomado prestados de las películas de *Star Wars* y de algunas de las noveles que pululan por el mercado. En el juego, podremos elegir entre la Alianza Rebelde o las fuerzas del Imperio –por supuesto- y deberemos construir y crear fuerzas estratégicas para atacar y destruir de una vez por todas al enemigo. Aunque el juego estará dividido en misiones, todas las acciones que llevemos a cabo tendrán futuras repercusiones en el desarrollo de la historia y el juego.

A medida que avancemos en el juego construyendo y atacando a nuestros enemigos, algunos de los personajes más famosos del universo *Star Wars* harán acto de presencia y tendrá papeles decisivos en la historia. Además del modo campaña, también nos han prometido que se incluirá un modo para dos jugadores en el que se enfrentarán las dos fuerzas –el Imperio y los Rebeldes- y, por supuesto, también habrá modos multijugador en el que hasta un total de ocho jugadores podrán luchar los unos contra los otros.

El lanzamiento de *Star Wars: Empire at War* está previsto para el otoño de este año. Muy larga va a ser la espera hasta que llegue el día de su lanzamiento. ■













**> La estrategia está de enhorabuena, un título a priori la mar de interesante se dejará caer por nuestros ordenadores a finales de año.**

# Jade Empire retrasado un mes

**Bioware ha decidido que todavía no es el momento de lanzar su nueva joya al mercado**

QUE NO CUNDA el pánico, parece ser que solo será cuestión de unas semanas, un mes como mucho. Pero el esperado y nuevo título de Bioware, *Jade Empire*, se ha retrasado un mes en su lanzamiento.

Este RPG ambientado en china y en el que las artes marciales tendrán un papel primordial es sin duda alguna uno de los títulos más esperados por los usuarios de Xbox y por los fans del primer *Caballeros de la Antigua República*. Bioware ya ha demostrado en incontables ocasiones que son unos auténticos genios en esto de programar RPGs y, en esta ocasión han decidido cambiar de temática ofreciendo un juego que no dudamos será todo un éxito de ventas. Su lanzamiento estaba previsto para finales de Marzo en Estados Unidos, pero parece que tendremos que esperar hasta el 26 de Abril para poder disfrutar de él, en inglés, claro. Su lanzamiento en España todavía no está del todo definido y no sabemos a ciencia cierta cuando aterrizará en el viejo continente.

De todas formas, todo lo bueno se hace esperar y, vista la forma en la que trabajan en Bioware, somos capaces de esperar lo que sea para disfrutar de su nuevo título. ■





**> Aunque tengamos que esperar por él, esperaremos. No tenemos ninguna duda de que será un título estupendo.**

# Activision adquiere el estudio de desarrollo Vicarious Visions

## Las grandes compañías devoran a los pequeños estudios

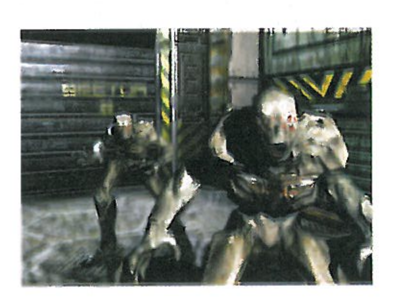
SIGUIENDO LOS PASOS de otras compañías por todos conocidas, Activision ha decidido apoderarse completamente de los desarrolladores Vicarius Visions, responsables del número uno en ventas, *Spider-Man* para Nintendo DS, entre muchos otros títulos. La tecnología de Vicarious Visions, de nombre Alchemy, y sus herramientas se combinarán con las herramientas de próxima generación de Activision, junto con todas las librerías para, esperemos, producir grandes títulos y auténticas joyas de la programación.

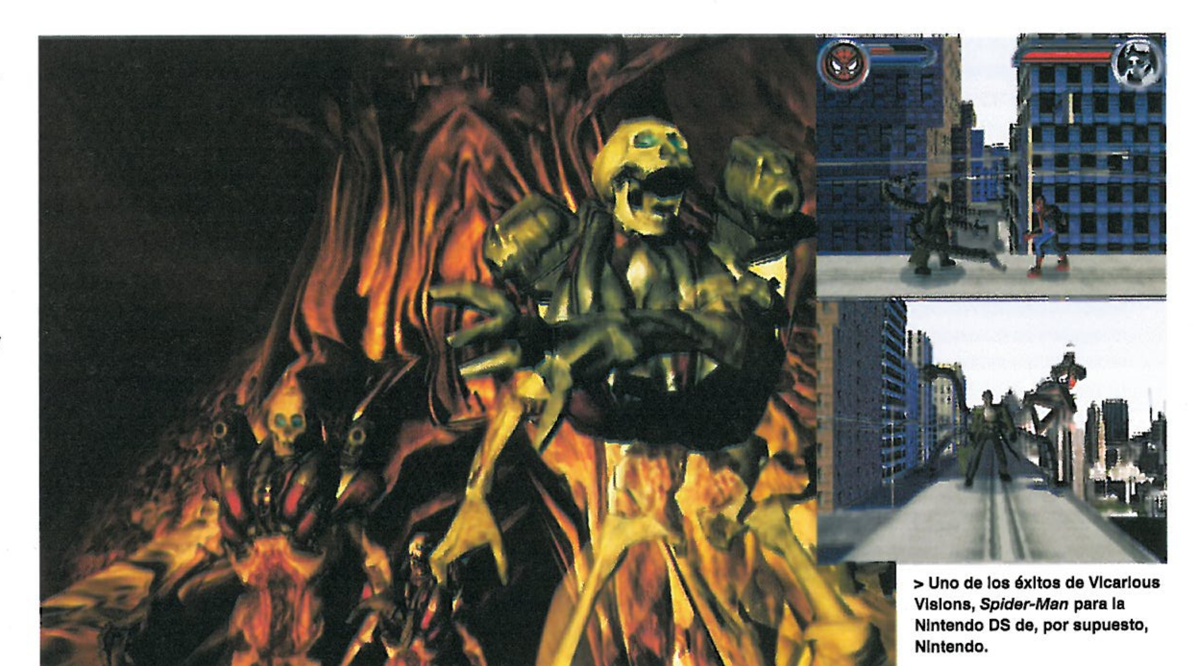
Esta adquisición muestra la estrategia de Activision por continuar construyendo una infraestructura técnica con el fin de aprovechar al máximo todas las plataformas de hardware de próxima generación adquiriendo talento técnico y de diseño con un historial de creación de productos de gran calidad. Y además, con acciones como está también mejora el modelo financiero de la compañía.

Vicarious Visions ha desarrollado cinco títulos que han vendido más de un millón de unidades –cada uno- y actualmente están desarrollando el esperado *Doom 3* para Xbox así como *Spider-Man 2* para la nueva portátil de Sony, PSP.

Los términos del acuerdo implican que el estudio formado por aproximadamente 100 personas de Vicarious Visions, afincado en Troy, Nueva York y con oficinas en Mountain View, California, pasará a ser una subsidiaria propiedad de Activision. Como parte de la transacción, todo el equipo de empleados de Vicarious ha firmado contratos a largo plazo con Activision.

Por nuestra parte, esperamos que esta unión –o adquisición, como quiera verse- resulte en más y mejores títulos por parte de esta gran compañía que es Activision. Si la colaboración ha de ser para bien, nosotros encantados.





> Uno de los éxitos de Vicarious Visions, *Spider-Man* para la Nintendo DS de, por supuesto, Nintendo.

> Cada vez falta menos para que *Doom 3* aterrice en todas las Xbox del mundo.

# F.E.A.R., precursor de los títulos de nueva generación

## El título de Monolith es como un banco de pruebas para los juegos de nueva generación





¿Será *FEAR* un pequeño avance de lo que nos espera en la nueva generación de consolas?

El equipo de desarrollo Monolith está trabajando en un título para las consolas de nueva generación y se está sirviendo de la tecnología con la que han creado el shooter en primera persona para PC, *F.E.A.R* –échale un vistazo a nuestra sección de *Juegos del Futuro* para conocer los primeros detalles de este impresionante título.

Naturalmente, en Monolith no quieren ni siquiera desvelar el título de su nuevo juego ni siquiera de si disponen de los kits de desarrollo de nuevas consolas como PlayStation 3, Xbox 2 o la Revolution de Nintendo. Lo que está claro es que dentro de esta compañía hay varios equipos de desarrollo y uno de ellos ya está trabajando a marchas forzadas para ofrecer algo sorprendente cuando las nuevas máquinas irrumpan en el mercado. Dudamos mucho de que este proyecto secreto sea una especie de adaptación de *F.E.A.R.* para consolas, aunque se esté utilizando la tecnología empleada en este juego. Lo que sí nos parece más cierto es que se tratará de un shooter en primera persona. Recientemente, en la página web de Monolith se buscaba a un diseñador de juegos experimentado para trabajar en un título de nueva generación y, una de las cosas que se pedían es que tuviera experiencia en las arquitecturas de Xbox, PS2 y GameCube además de ciertas dotes para desarrollar juegos de acción y aventura en primera persona.

Después de ver y probar *F.E.A.R.* la verdad es que nos morimos de ganas de ver lo que harán en la siguiente generación los chicos de Monlith. Pero como siempre, nos toca esperar.



# Apple sorprende con su nuevo y más pequeño Mac

## Mac Mini, un G4 de dimensiones y precio muy reducidos

AUNQUE EL PARQUE de Macs en España es más reducido que el de ordenadores que funcionan bajo el sistema operativo Windows, la compañía Apple es una de las más respetadas e innovadoras en lo que a diseño –tanto exterior como interior- se refiere. Después de cosechar un éxito histórico con su iPod –más de 10 millones de unidades vendidas en todo el planeta- de mostrar el mundo entero el nuevo iMac y de reducir su reproductor de MP3s al tamaño de un paquete de chicles –el iPod Shuffle-, ahora le ha tocado el turno a otra maravilla, el Mac Mini, un G4 de dimensiones extraordinariamente reducidas.

Pero que su aspecto pequeño e inocente no te engañe, bajo esta carcasa plateada y de diseño espectacular se esconde un procesador G4 de gran velocidad, una unidad CD-RV/DVD-ROM de carga por ranura y un sistema operativo como pocos se han visto, el Mac OS X basado en UNÍS. Por si te interesan las dimensiones, el Mac Mini tiene 16,51 cm de ancho/fondo por 5,08 de alto. Por supuesto, este aparatejo está preparado para funcionar con las tarjetas AirPort Extreme, con lo que ni siquiera tienes que colocarlo cerca de una roseta telefónica para acceder a Internet o disfrutar de la banda ancha.

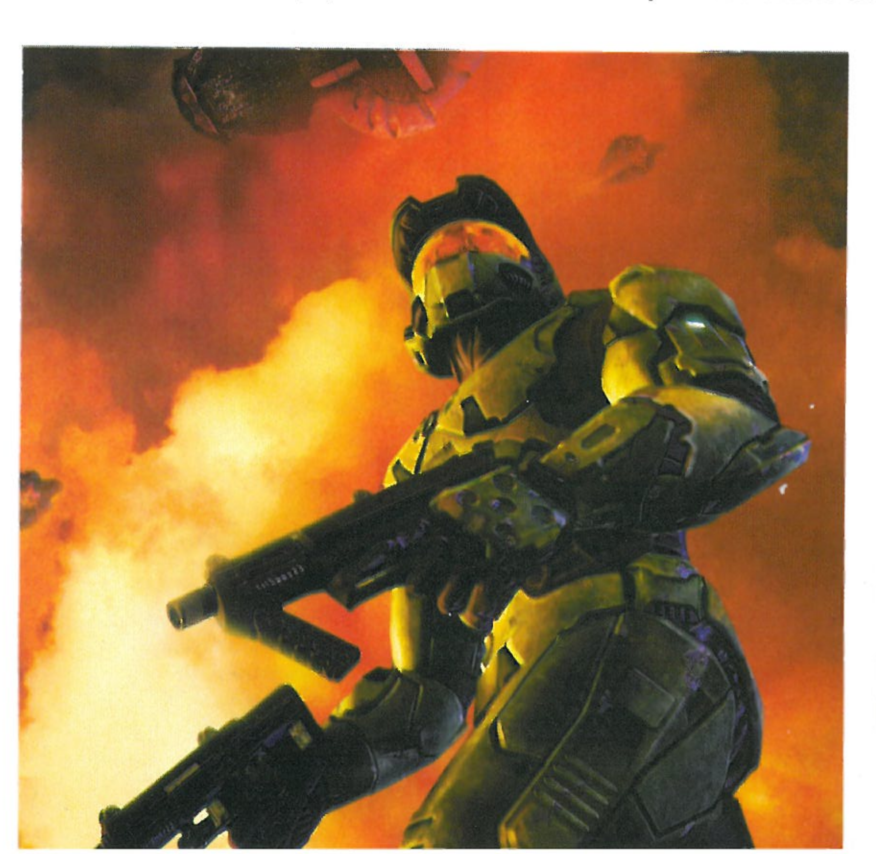
Y como solemos hacer aquí, nos hemos guardado lo mejor para el final. Hay dos modelos disponibles. El primero de ellos es un G4 a 1,25GHz y con un disco duro ATA de 40 GB. El otro modelo es un G4 a 1,42 GHZ con un disco duro ATA de 80 GB. Los precios son de 489€ y 589€ respectivamente y ambos modelos pueden configurarse con una unidad SuperDrive, para grabar tanto CDs como DVDs. Estamos ante el Mac más asequible de la historia y ya no hay excusa para no tener uno. ■





# Xbox Live rompe récords en el juego online

## La popularidad del servicio de partidas online de Xbox sube como la espuma



DESPUÉS DE VIVIR una de las temporadas navideñas más intensas en lo que a videojuegos se refiere, Microsoft Corp. Ha anunciado que su servicio de juego online Xbox Live ha alcanzado la friolera de 1,4 millones de miembros en todo el mundo, algo que supera todas las expectativas y lo posiciona como líder en el mapa del entretenimiento digital.

"Nuestros consumidores son unos apasionados del juego online y buscan algo más en sus experiencias en el entretenimiento digital," comenta Robbie Bach, Vicepresidente Senior de la División de Entretenimiento Doméstico y Jefe de Oficina de Xbox en Microsoft. "Continuaremos ofreciendo a nuestra comunidad los mejores juegos, contenido descargable, programas únicos y características y aspectos que solo pueden encontrarse en Xbox y Xbox Live."




El éxito de Xbox Live ha reforzado el posicionamiento de Xbox en el mercado europeo y ha supuesto la mejor época navideña para la consola de Bill Gates. Mientras que el mercado general ha visto como sus ventas bajaban en comparación con otros años, la consola de Microsoft ha sido la única en aumentar de ventas en el último cuarto del año pasado. El porcentaje de consolas de Microsoft en el mercado ha llegado hasta un 29,46 en el 2004, 7 puntos más que en el 2003 y, las ventas de software de Xbox han liderado el 2004 con una subida de un 44% en el último cuarto de año.

No nos cabe ninguna duda de que obras como las de Bungie y el servicio Live han ayudado en gran parte a que Xbox se haya posicionado tan bien en el mercado estos últimos meses. ■

Por **Joan Piella**

# AREA 51

**[ Sucesos asombrosos del más allá ]**

PODRÍA ESCRIBIR SOBRE un montón de temas interesantes acerca de la industria de los videojuegos, pero no lo voy a hacer. Este mes he decidido adentrarme en un terreno mucho más peligroso. El de los foros y los comentarios que allí se vierten.

Desde que empezamos a publicar *The Game.Mag* ha habido una gran cantidad de mensajes dejados por foreros en los que se decía de todo acerca de nuestra revista. Comentarios positivos y negativos. La verdad es que es una suerte que la gente hable de ti, ya sea para bien o para mal. Los mensajes positivos nos animan y los negativos nos hacen ver nuestros errores y nos ayudan a mejorar día tras día. Pero hay más tipos de mensajes...

En primer lugar, están las mentiras. Se han dicho un montón de ellas, como que yo era un antiguo redactor de *Micromania* que había decidido sacar mi propia revista. Totalmente FALSO. Nunca he trabajado en *Micromania* ni nadie de *The Game.Mag* ha colaborado nunca para Hobby Press. También había otros comentarios como que éramos cuatro estudiantes salidos de la universidad que nos habíamos embarcado en la aventura de crear una revista. FALSO otra vez. La media de edad del equipo de *The Game.Mag* ronda la treintena de años y hace años, muchos años que terminamos los estudios universitarios. También nos han insultado, por supuesto. Casi todos los insultos han sido provocados por ese famoso 11 sobre 10 a *Halo 2*. Que si somos estúpidos, gilipollas, que no somos profesionales ni serios... Cosas por el estilo hemos tenido que escuchar. Pero no nos importa. Éramos conscientes de que ese *11* provocaría polémica y asumimos nuestra parte de culpa. Lo dicho, cualquier comentario, positivo o negativo, es bienvenido. Bueno, casi cualquier comentario, porque hace solo unos días me dejé caer por un foro y me quedé estupefacto con los comentarios de uno de los moderadores del foro que al mismo tiempo es redactor o colaborador de la revista editada por MC Ediciones, *PSM2*. Lo mejor habría sido olvidarme del asunto, pero no puedo. Me ha parecido tan increíble que no puedo evitar hablar de ello aquí, en esta columna de *opinión*.

Una de las normas que tenemos en *The Game.Mag* es que nunca, bajo ningún concepto, hablaremos mal de ninguna otra revista de videojuegos ni criticaremos su filosofía o su manera de hacer las cosas. Ante todo hay que mostrar respeto hacia tus compañeros de trabajo o de sector y más cuando uno mismo sabe lo difícil que resulta llevar adelante un proyecto así. Nos parece que sería algo lamentable y caeríamos tan bajo que nos daría vergüenza seguir en esto de escribir sobre videojuegos. Pero por lo visto, otras personas no piensan igual que nosotros. Bajo el *nick* de T_VIRUS se esconde este redactor de *PSM2* que no ha dudado en criticarnos y mostrar ciertas actitudes poco profesionales hacia nuestra revista y nuestra forma de hacer las cosas en el foro de *PSM2*. Por si a alguien le apetece echarle un vistazo a la fuente original de los comentarios que vienen a continuación, dejaos caer por la siguiente dirección: http://miarroba.com/foros/ver.php?foroid=232802&msgid=26360827

Para aquellos que no tengan el ordenador delante, tranquilos, a continuación vamos a ver algunos de los comentarios que T_VIRUS ha escrito acerca de nosotros.

En el foro en el que se comenta el último número de *PSM2*, uno de los foreros dice que ha leído la revista y que también le ha echado un vistazo al número 2 de *The Game.Mag*. Según su opinión, *The Game.Mag* es mejor y le parece que nos arriesgamos más en nuestros comentarios y que somos más *adultos* en nuestra forma de ver los videojuegos. Rápidamente, el señor T_VIRUS comenta lo siguiente:

***Por curiosidad, ¿en qué se "arriesgan" los redactores de The Game Mag para que digas que nosotros no acabamos de "soltarnos"? ¿Qué ves de "adulta" en esa revista?***

Hasta aquí nada *anormal*. Podría ser simple curiosidad, ¿no? Aunque con los comentarios que suelta el señor a continuación, mucho nos tememos que ya podemos empezar a ver que no le hace ninguna gracia que alguien nos alabe o comente nuestras virtudes. Pero la cosa continúa.

Más adelante, volviendo al tema de ser *atrevidos* en nuestros comentarios, puntuaciones o lo que sea, T_VIRUS suelta la siguiente frase:

***Por otro lado, os voy a ser sinceros: ser "atrevido" tal y como se edita The Game Mag es muy fácil. Y hasta ahí puedo leer.***

¿En serio? ¿Tú crees que hacer una revista de videojuegos es fácil? Sea del estilo que sea, la forma que sea, el público al que vaya dirigida, hacer una revista de videojuegos es *muy* difícil. T_VIRUS, no sabemos cual es tu función dentro de *PSM2*, pero sin duda no pareces saber demasiado sobre el proceso de creación desde cero de una revista de videojuegos. Aunque probablemente, cuando llegaste a *PSM2*, la revista ya llevaba funcionando cierto tiempo y ni te enteraste de lo difícil y complicado que es crear una editorial y publicar una revista de 100 páginas sobre videojuegos. Te perdonamos tu error. Sin duda, has mostrado una gran ignorancia sobre el tema y es normal que te equivoques como lo has hecho. La próxima vez infórmate antes de hablar y haremos caso a tus comentarios.

Y seguimos, porque hay más, mucho más.

El mes pasado publicamos un artículo sobre la Inteligencia Artificial en los videojuegos. Pues bien, un forero comenta el artículo y dice que le ha gustado mucho, aunque no ha entendido muchas de las cosas que explicamos. A esto, T_VIRUS le contesta una auténtica joya de la literatura moderna...

***Ah, y otro detalle: no creo que sea un mérito incluir un reportaje del que no se entiende casi nada. La labor de un buen periodista se distingue cuando sabe hacer comprender a cualquiera los temas más complicados, y desde el momento en el que no lo consigues es que no haces bien tu trabajo.***

O sea, que según tú, T_VIRUS, cuando no entiendes un artículo, la culpa es del escritor o periodista que no ha sabido explicarse con claridad, ¿verdad? ¿Y qué pasa cuando te lees un artículo sobre física cuántica, química, matemáticas o geología volcánica? Al no entenderlo, suponemos que también le echas la culpa a los autores del los artículos, ¿verdad? ¿En serio? ¿Esa es tu forma de ser? ¿Siempre echas la culpa a los otros cuando no entiendes algo? ¿Cómo te las apañabas en el cole cuando no entendías un problema de matemáticas? ¿Era culpa del profesor? ¿Siempre? Vaya infancia más dura debiste tener, lo sentimos mucho por ti... Por cierto, nuestro reportaje sobre Inteligencia Artificial lo escribió un licenciado en matemáticas y especializado en inteligencia artificial que además de gustarle los videojuegos es el jefe de redacción de *The Game.Mag*. De modo que sabe perfectamente de qué estaba hablando. ¿Podría decir lo mismo de ti? Lo dudo mucho. Y por cierto, en tu comentario se aprecia perfectamente que en el momento de escribirlo ni siquiera te habías leído nuestro reportaje. Muy profesional por tu parte. Criticar sin saber qué se critica... Muy serio, sí señor

Vamos a otro comentario de este prolífico autor

***Nosotros sabemos de qué manera se ha editado la revista y, vista la ausencia casi absoluta de publicidad, es difícil que aguante mucho tiempo.***

Una de las normas que tenemos en *The Game.Mag* es que nunca, bajo ningún concepto, hablaremos mal de ninguna otra revista de videojuegos ni criticaremos su filosofía o su manera de hacer las cosas. Ante todo hay que mostrar respeto hacia tus compañeros de trabajo o de sector y más cuando uno mismo sabe lo difícil que resulta llevar adelante un proyecto así

¿A qué te refieres con lo de *nosotros sabemos de qué manera se ha editado la revista*? ¿Acaso nos conocemos personalmente o has trabajado en la creación de *The Game.Mag*? Si fuera así, créenos, nos acordaríamos de ti. Pero ni nos conoces ni nos hemos visto nunca ni tienes nada que ver con nuestra revista o nuestra editorial. Entonces, ¿qué es lo que sabes acerca de la revista o de nosotros o de nuestra forma de trabajar? ¿Nada? Por favor, cuando comentes algo, asegúrate, una vez más, de saber de qué estás hablando. Muestra un poco de profesionalidad, aunque solo sea por una vez, te lo pedimos de rodillas.

Otro comentario más...

***Las fotos tienen "calidad" porque son artwork de los distribuidores. Es decir, las imágenes de promoción retocadas que se envían a las revistas. Serán más bonitas pero, amiguetes, las de PSM2 están hechas con nuestras propias manitas. ¿Qué tiene más mérito?***

¿En serio trabajas en una revista de videojuegos? Sí, es verdad que utilizamos imágenes que nos mandan las distribuidoras. Lo hacemos porque se ven mejor y, en ocasiones, como en la sección de *Juegos del Futuro*, porque no disponemos de los juegos y nos limitamos a informar a los lectores con el material del que disponemos. Y sí, también queda muy bien utilizar palabras en inglés como *artwork*, tal y como haces tú. Queda muy *cool*, sin duda. Pero una vez más, asegúrate de no meter la pata hasta el fondo tal y como has hecho. ¿Hace falta que te explique la diferencia entre *artwork* y *screenshots*? Búscalo en el diccionario y no sufras mucho por el camino. Una vez más, te perdonamos tus errores.

Y podríamos seguir con los *mensajitos*, pero no terminaríamos nunca. Volvamos un momento a lo que comentábamos antes, a lo de no criticar a otras revistas. Ya lo hemos dicho, nos parece algo lamentable intentar recalcar las cualidades de tu revista criticando a otras publicaciones. Es como si Hideo Kojima hiciera propaganda de sus *Metal* hablando mal de los productos de Miyamoto. ¿A alguien le parecería bien? ¿No sería algo totalmente deleznable y patético? O como si los chicos de EA se dedicaran a despotricar de *Pro Evolution Soccer* para vender más *FIFAs*. Una vez más, sería caer lo más bajo que se puede caer en esta vida.

Nosotros también podríamos hacerlo, criticar a los otros. Es lo más fácil que hay en este mundo. Podríamos hablar mal de *SuperJuegos, Micromania* o incluso *Hobby Consolas*. Claro que podríamos. Pero eso no pasará nunca, porque por encima de todo está el respeto a los otros y, si habláramos de *Hobby Consolas*, por ejemplo, la verdad es que solo diríamos cosas buenas. Porque guste o no el estilo de *Hobby*, su forma de trabajar o su filosofía, estos señores y señoras son unos profesionales como la copa de un pino y tienen una capacidad de producción absolutamente increíble que ya quisieran para sí muchos otros –nosotros incluidos. Ya le gustaría a *The Game.Mag* disponer de los medios de *Hobby Consolas*, de su experiencia y de sus ventas mes tras mes. Desde aquí les mandamos un saludo a nuestros *compatriotas* y de verdad que esperamos seguir en esto tantos años como ellos.

Aceptamos todo tipo de comentarios, insultos incluidos, siempre que tengan fundamento y que vengan de lectores que se han leído la revista y quieran darnos su opinión acerca de ella. Eso es totalmente normal y todo el mundo tiene derecho a dar su opinión sobre lo que sea. Pero la actitud de este personaje, T_VIRUS, nos ha sorprendido tanto que nos ha dejado... alucinados. La verdad, nunca pensamos que algo así pasaría y nunca saldrán de nuestras bocas comentarios similares hacia otras revistas. Es más, para que te enteres, T_VIRUS, antes de trabajar como director en *The Game.Mag*, estuve 2 años como jefe de redacción de *PlayStation Magazine*, he colaborado durante otros 2 años con la revista oficial de Xbox, he colaborado en *Play2Obsesion, PlayAcción Trucos y Guías* e incluso llegué a escribir algún artículo para *PSM2*. Todas estas revistas son de MC Ediciones y créeme, conozco muy bien esta editorial y su forma de trabajar y no te conviene para nada que empiece a hablar de ello en las páginas de *The Game.Mag*. Pero tengo una pregunta para ti... ¿De todas las páginas que tiene vuestra revista, cuántas son de producción propia y cuántas son de la publicación inglesa *PSW* de la cual tomáis prestados los contenidos? Y es más, cuando traducís algún análisis, ¿jugáis con el juego o simplemente publicáis el texto de un redactor inglés sin pensar que los mercados español e inglés son diferentes el uno del otro? ¿Te hago más preguntas? Tengo un montón y me guardo las mejores para el final, no lo dudes.

Si nos hubieras mandado un correo electrónico comentando todo lo que te gusta o no de la revista –aunque todo hubiera sido negativo- te hubiéramos escuchado y respondido amablemente y este artículo ni siquiera existiría. Muchísimos lectores nos han hecho llegar sus opiniones y en ocasiones son opiniones negativas sobre la revista. Las aceptamos y publicamos todas las que podemos en la sección de cartas. Pero tu forma de actuar nos parece patética y lamentable. Si formaras parte del equipo de *The Game.Mag* y hubieras hablado mal de otra revista –*PSM2*, por ejemplo-, te hubiéramos echado a la calle ese mismo día, de una patada en el culo, por faltarle el respeto a tus compañeros de profesión y demostrar ser muy poco profesional

Para terminar, me gustaría comentar que al cabo de un par de días de la puesta a la venta del primer número de *The Game.Mag*, recibimos una llamada de un redactor de *PSM2* que quería comentarnos que le había encantado la revista y si era posible que trabajara para nosotros. Lamentablemente, nuestro presupuesto todavía no da para tener demasiados colaboradores, pero...¿No serías tú, T_VIRUS, verdad?

Aceptamos todo tipo de comentarios, insultos incluidos, siempre que tengan fundamento y que vengan de lectores que se han leído la revista y quieran darnos su opinión acerca de ella. Eso es totalmente normal y todo el mundo tiene derecho a dar su opinión sobre lo que sea. Pero la actitud de este personaje, T_VIRUS, nos ha sorprendido tanto que nos ha dejado... alucinados. La verdad, nunca pensamos que algo así pasaría y nunca saldrán de nuestras bocas comentarios similares hacia otras revistas

**Joan Piella, director de *The Game.Mag***

Por **Javier Lourido**

# AREA 51

## [ Sucesos asombrosos del más allá ]

UN MES MÁS y las dos consolas del momento llegarán al viejo continente. Una buena noticia, ver cómo el mercado de las portátiles vuelve a cobrar fuerza y a implicar a compañías que verdaderamente pueden hacer frente al monopolio de Nintendo. Todos los que sentimos un inmenso amor por esto de los videojuegos sabíamos que GBA no era la única portátil disponible en España, pero para el resto del mundo (incluyendo a una gran mayoría de jugadores ocasionales) la N-Gage sigue siendo un teléfono y la GP32 una «maquinita de freaks» que no se sabe muy bien para qué sirve. Fíjate en la repercusión que tuvo el lanzamiento de la portátil de GamePark el año pasado en este país y saca tus propias conclusiones. ¿Hubiera sido distinto si en lugar de GP32 se hubiera llamado Sn32 o Nt32?

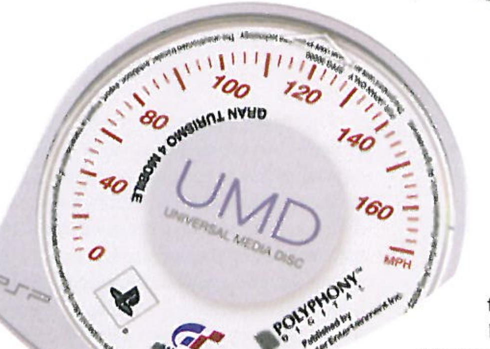
Bueno, el caso es que estamos a punto de recibir las dos piezas de hardware que más están dando que hablar en los últimos meses, y las dos tienen una pinta estupenda. NDS ha apostado por la innovación y la búsqueda de nuevas formas de entretenimiento para hacer frente al potencial tecnológico de Sony, y por lo que hemos podido ver hasta ahora, la jugada no les podría haber salido mejor -nos lo hemos pasado en grande elaborando el reportaje de este número-. PSP, por su parte, no ha necesitado esperar a la segunda o tercera remesa de títulos para demostrar que es capaz de mover unos gráficos tremendos, y en muchos aspectos es la PS2 portátil con la que soñaban muchos usuarios. Pero desde mi punto de vista, tiene una gran patata caliente entre manos.



¿La batería? En absoluto. No es que tres o cuatro horas de batería proporcionen mucha autonomía, pero la verdad es que no me preocupa demasiado. Seguro que Sony *se pone las pilas* con alguna de mayor capacidad (1800 mAh no es gran cosa a estas alturas), o que los desarrolladores se las arreglan para tirar lo menos posible del lector, o que siempre podré encontrar un enchufe a mano donde recargarla. Tener que andar pendiente de un enchufe es una jodienda, pero de momento no tengo pensado llevármela al desierto ni convertirme en un ermitaño (de momento).

El mayor problema de PSP es el formato UMD. 1,8 GB de datos... ¿para qué? ¿Para juegos de rápido acceso cuyas partidas duran unos pocos minutos? ¿Para secuencias CG que a nadie interesan cuando apenas hay tiempo para jugar? ¿Para texturas que no necesitan almacenarse en alta resolución? ¿Para poner a prueba la duración de la batería con la naturaleza mecánica del disco? La elección del UMD me parece una burrada. Actualmente se pueden encontrar tarjetas de memoria Secure Digital de 512 MB por 45 € (se supone que ya con un margen de beneficios para los fabricantes y comerciantes), y 512 MB es a todas luces una cantidad más que suficiente para desarrollar juegos para portátiles. Las memorias flash están últimamente tiradas de precio, ocupan mucho menos espacio y consumen mucha menos batería que el dichoso UMD; pero, sobre todo, son mucho más rápidas.

Porque lo peor de todo son los tiempos de carga. ¿Tiempos muertos en una portátil? Qué barbaridad... Las portátiles se utilizan en momentos esporádicos, breves, ocasionales, normalmente cuando no tienes nada mejor que hacer o cuando estás fuera de casa haciendo tiempo por algo; incluso cuando juegas con ellas en casa, lo normal es que lo hagas esperando por algo: quedarte dormido, que tu intestino grueso se ponga a trabajar, que dé comienzo Cine de Barrio, etc. Pero esperar y ver cómo *Ridge Racers* gasta tiempo y batería cargando circuitos para hacer más llevadera la espera por el metro o el autobús se me antoja una solemne tontería, y una estupenda forma de perder el tiempo por duplicado. Esperar para esperar. Si lo piensas fríamente, viene a ser algo así como contratar los servicios de un experto en kickboxing para acostumbrarse a las palizas recibidas en una clase de taekwondo, como recurrir a un crédito de Vida Libre para pagar otro de la Cuenta Ahora o como introducirse astillas entre las uñas para mitigar el dolor de meterse piedras bajo los párpados: un acto de supremo masoquismo recursivo.



# Previews

## VIDA DESPUÉS DE LAS NAVIDADES

CIERTO ES QUE durante las navidades y algunos meses antes, las compañías y las distribuidoras ponen toda la carne en el asador, tiran la casa por la ventana y enseñan todas su cartas. Hablando claro, los lanzamientos más importantes casi siempre coinciden con la celebración del nacimiento de Jesucristo. ¿Verdad? Claro, es totalmente comprensible. La gente se desboca y lo que era una fiesta –o fiestas- religiosa ha terminado convirtiéndose en una vorágine materialista y en una lapidación de órdago en objetos y *cosas* a las que llamamos regalos o compras. Y hace ya algún tiempo que los videojuegos han pasado a ser uno de los regalos preferidos por mucha gente. Los juegos, las consolas y los ordenadores, sin duda. El entretenimiento digital representa una cantidad de ventas y unos ingresos que ningún establecimiento quiere perderse. Y mucho menos las compañías distribuidoras de estos productos, faltaría más.

Muchas personas se preguntan si hay vida más allá del Sistema Sola o, incluso, si hay vida más allá de la muerte. Vamos a reconocer que ambas preguntas nos intrigan y no nos importaría conocer sus respectivas respuestas. Pero ahora, en este preciso momento, hay otra pregunta que nos preocupa más: ¿Hay vida virtual después de las navidades? Es decir, ¿qué juegos vamos a tener si todas las compañías lanzan todo lo que tienen durante las fiestas navideñas? Eso sí es preocupante señores. ¿Con qué vamos a jugar? Y más importante, ¿Con qué vamos a llenar las páginas de esta revista? ¿Con cotilleos del corazón? ¿Con lo que hacen los protagonistas de Gran Hermano y Aventura En…? Por suerte, parece ser que no vamos a tener que caer tan bajo y podremos seguir hablando de videojuegos en una revista de videojuegos.

Pues sí, algunas compañías todavía tienen algún que otro cartucho en la recámara y van a esperar unos días para dispararlo. Para empezar, este mes hemos tenido el enorme placer de jugar con *Cold Fear*, que nos ha puesto los pelos de punta y nos ha demostrado que a los chicos de Ubisoft se les dan bien todos los géneros en los que deciden adentrarse. Otra grata sorpresa ha sido el primer contacto que hemos tenido con la beta de *World of Warcraft*. Nos da igual si te interesa el juego, pero deberías hacer el esfuerzo que sea para tenerlo. Aunque bueno, por si acaso léete la preview que te hemos preparado y sabrás por dónde van los orcos o… o lo tiros, mejor dicho.

Y hay más, por supuesto. *Oddworld Stranger's Wrath* se perfila como una auténtica obra maestra en lo que a originalidad y diversión se refiere. *The Punisher* puede llegar a crear tanta controversia como *Manhunt*, *Act of War* es una nueva vuelta de tuerca en el género de la estrategia en tiempo real, *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* puede convertirse en una decepción, *Death by Degrees* es mucho mejor de lo que esperábamos y *Still Life* sigue insuflando sangre y aire a un género que muchos creían muerto y que por suerte se equivocan.

Sí, hay vida después de las navidades y nos alegramos de ello. ■



# COLD FEAR

## Terror y supervivencia pasados por agua

sistema: **ps2, xbox (versión comentada), pc**
desarrollador: **darkworks**
distribuidor: **ubisoft**
lanzamiento: **marzo 2005**

> **El énfasis del juego parece estar más puesto en la acción que en la *tensión* de ver qué se esconde en la siguiente habitación.**



NUNCA NOS CANSAREMOS de decirlo. Aunque fue la compañía Capcom quien se sacó de la manga el nombre de *survival horror* y popularizó este género, la verdad es que todo empezó muchos años antes, con el fantástico *Alone in the Dark*, para PC. Pero de eso hace ya mucho tiempo y mejor será que utilicemos el espacio que tenemos a comentar la última obra de los chicos de Darkworks, que se perfila como una aventura aterradora infestada de bichos repugnantes y unos efectos visuales de los que marcan época. *Cold Fear* asoma ya la cabeza y nuestro primer contacto con el juego nos ha dejado muy buen sabor de boca.

Intentaremos no desvelar demasiados datos acerca del argumento del juego ya que si no echaríamos por la *borda* la gran cantidad de sorpresas que atesora. Aun así, podemos dibujar la línea argumental general del título para que veamos por dónde van los tiros.

En esta terrorífica aventura te tocará interpretar el papel de Tom Hansen, un guardia costero americano que recibe la misión de abordar un ballenero ruso en medio de una tormenta como pocas veces se ha visto y que está detenido en el mar de Berin. Nada más subirte al barco descubres que algo va mal. No hay nadie a la vista y se respira un aire de muerte y catástrofe. Alguien la ha *cagado* con algo y mejor será que investigues el lugar rápidamente. Pero la cosa no es tan fácil como parece. Para empezar, el barco se mueve constantemente, las olas lo golpean constantemente y los objetos y grúas que contiene la embarcación son enemigos *naturales* que deberás esquivar si no quieres terminar en el oscuro y frío fondo del mar. Y como habrás imaginado, eso no es todo. Un pequeño paseo por este *paraíso* te ayudará a descubrir que no eres bienvenido. Los balleneros –o lo que sean estos chicos rusos- no dudarán en acribillarte a balazos si te ven y, también están los zombis que solo dios sabe de dónde habrán salido.

Por supuesto, tu objetivo será descubrir qué diablos está pasando y escapar con vida del

lugar. El barco es el escenario principal del juego, pero también visitarás una planta petrolífera igual de terrorífica que el ballenero. Y puedes estar seguro que los peligros acecharán en todos y cada uno de los rincones por los que deambules.

Aunque aporta nuevos elementos al género, en el fondo *Cold Fear* sigue siendo una aventura de acción y terror en tercera persona. El sistema de juego bebe de otros títulos como *Code Verónica* –la cámara- y *Splinter Cell* –cuando el persona apunta con su arma-. La cámara a veces puede jugarte alguna mala pasada y no siempre parece estar en el lugar indicado, aunque siempre puedes pasar a la vista en *seudo* primera persona y moverte igual en esa posición. Algo que será totalmente necesario en espacios reducidos y lugares en el que puedas esperar algún ataque enemigo.

A nivel visual, el juego presenta una factura impecable. La versión que hemos probado estaba por finalizar, pero aun así, nos ha sorprendido gratamente. Los efectos del agua al golpear el barco, el balanceo de éste, las texturas, los efectos de partículas... Todo está cuidado hasta la saciedad y, lo mejor de todo es que no se trata de simples *escenarios* que deberemos cruzar. Al igual que ya hemos visto en otros títulos, podremos servirnos de las localizaciones para afrontar con ventaja la multitud de combates que nos esperan. ¿Te atacan una miríada de zombis hambrientos? Llévalos cerca de la borda y deja que el agua acabe con ellos. Aunque claro está, siempre es más rápido dispararles a la cabeza –tendrás que hacerlo si quieres acabar de una vez por todas con estos bichos- y ver cómo salta la sangre a borbotones. Sí, *Cold Fear* es un título en el que la sangre tendrá un gran protagonismo y los chicos de Darkworks no se han cortado un pelo en el aspecto gore de su obra.

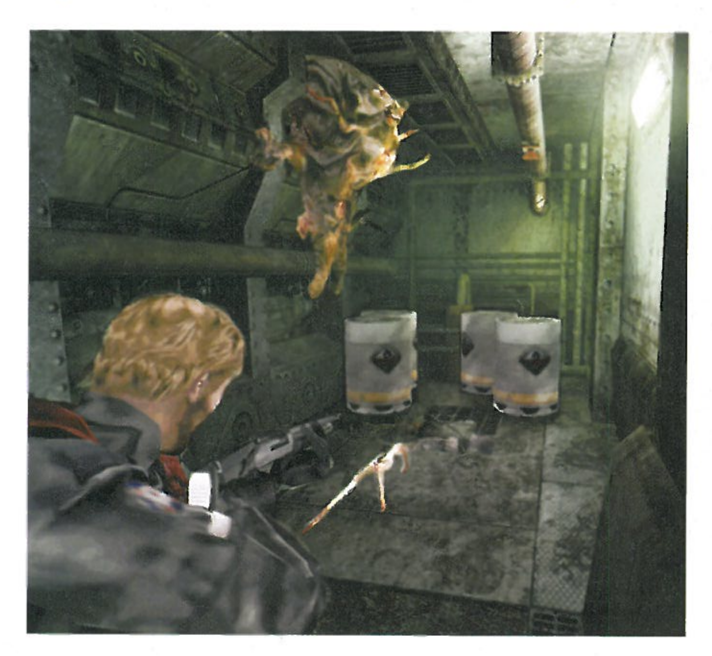
A la espera del que seguramente será uno de los juegos del año –*Residen Evil 4*-, *Cold Fear* se nos antoja como un aperitivo perfecto que saciará nuestra sed de *survival horror* con buenas dosis de acción, aventura, exploración y mucho gore, sin duda. ■







Aunque aporta nuevos elementos al género, en el fondo ***Cold Fear*** sigue siendo una aventura de acción y terror en tercera persona.



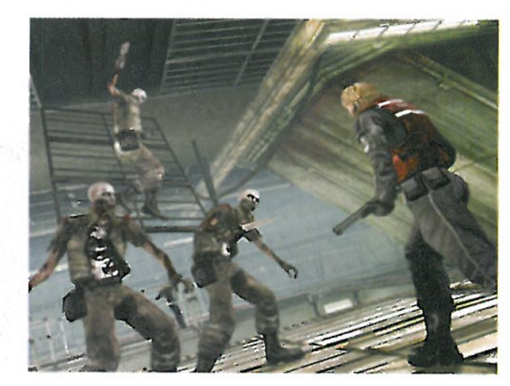




**> El escenario principal del título es un barco, aunque sus dimensiones nos darán muchas horas de juego.**







# WORLD OF WARCRAFT

## Se abren las puertas de un nuevo mundo

sistema: **mac, pc (versión comentado )**
desarrollador: **blizzard**
distribuidor: **vivendi universal games**
lanzamiento: **marzo 2005**



QUE NO TE confundan. Los RPGs multijugador masivos online –MMORPGs- hace tiempo que deambulan por nuestro mundo. Pero su éxito siempre se ha visto condicionado por una serie de características inherentes en este tipo de juegos. Además de tratarse de un género que en principio debe *gustarte* para que te sientas seducido por él, hay otros aspectos de los que no puedes escapar. La necesidad de disponer de conexión a internet y las ganas de *pagar* una cuota mensual son elementos decisivos a la hora de afianzarte un título de estas características. Pero la gente de Blizzard viene dispuesta a cambiar todo esto de un golpe. Su *World of Warcraft* ya casi está entre nosotros. Lo hemos probado y solo podemos decir una cosa: necesitas este juego te guste o no.

Si nunca antes te has adentrado en un juego de rol masivo online, deja que te resumamos en cuatro líneas de qué va todo esto. En *World of Warcraft* puedes crear a tu personaje utilizando varias herramientas –puedes escoger la raza y la clase del personaje también- y después lo único que tienes que hacer es explorar el mundo que se te proporciona. En este caso, el escenario principal recibe el nombre de Azeroth. Los fans de *Blizzard* ya lo conocerán a la perfección y si nunca antes has puesto los pies en este fantástico mundo, descubrirás la gran riqueza que atesora y la infinidad de detalles que se han incluido y que harán que te sientas totalmente sumergido en sus búsquedas, batallas, combates y, en definitiva, en sus mil y una aventuras. Porque recuerda que en este tipo de juegos tienes una gran libertad y la idea es que hagas y vayas donde te plazca. En ese aspecto, no tendrás problema alguno con *World of Warcraft*, ya que su extensión quita el hip y siempre descubrirás algo nuevo que ver o algún lugar en el que aventurarte.

Uno de los aspectos que más nos ha gustado de entrada es la elección del personaje. Aunque





Uno de los aspectos que más nos ha gustado de entrada es la elección del personaje. Rara vez te equivocarás en tu elección ya que todas las razas funciona igual de bien.



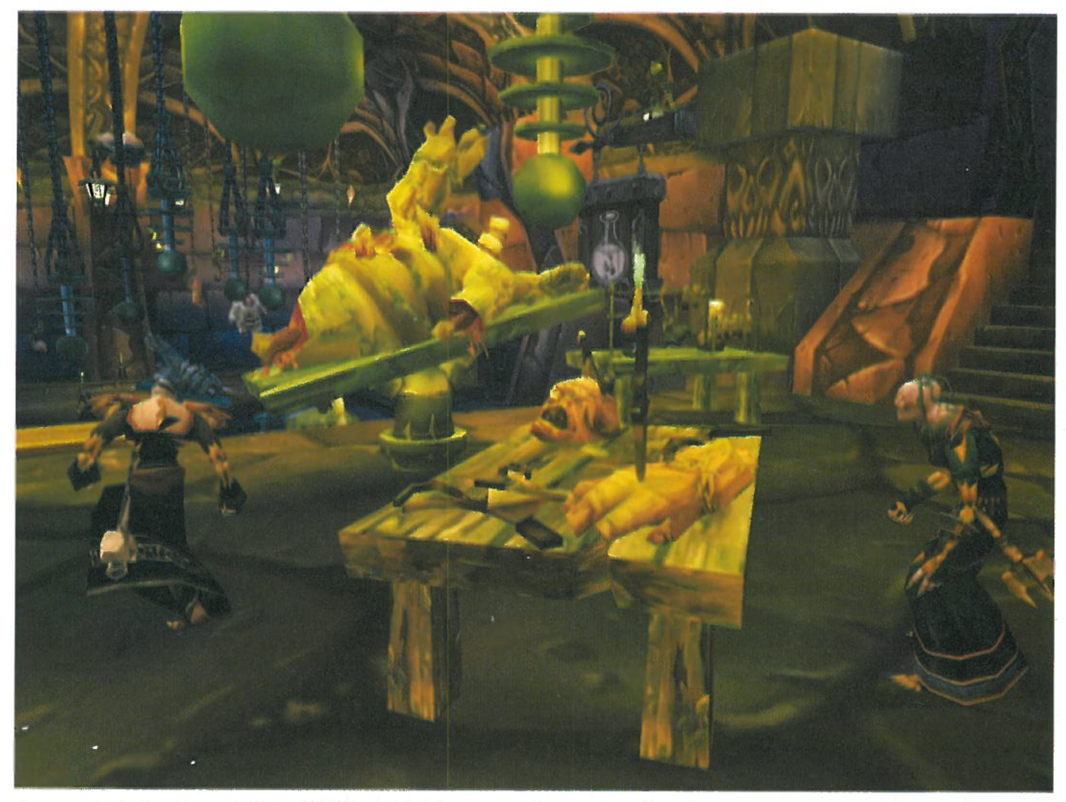




hay varias razas y clases entre las que elegir, todos parecen funcionar bastante bien y rara vez te equivocarás en tu decisión. Aunque claro está, todo depende también de cómo *evolucione* tu personaje a lo largo de su *vida*. Este acierto en la creación de personajes por parte de Blizzard también se traslada a otros aspectos del juego. Está claro que la compañía creadora de *Warcraft, Starcraft* y *Diablo* tienen muy presente que a los jugadores les gusta divertirse y no quedarse frustrados. Si tu personaje muere, su resurrección no te será un quebradero de cabeza. Si te pasas algunos días sin jugar, tranquilo, podrás recuperar el tiempo perdido muy rápidamente gracias a un nuevo sistema que se han inventado en Blizzard y que ayuda a los jugadores no tan *hardcore* en este tipo de juegos. Acumular puntos de experiencia y otros te resultará mucho más fácil cuando vuelvas a entrar en Azeroth, aunque claro está, los usuarios que le dediquen más tiempo siempre estarán por delante de ti.

Ahí radica uno de los mayores peligros de este género. Podríamos afirmar sin temor a equivocarnos que *World of Warcraft* es un *roba-vida-social*. Como lo oyes. Si entras a jugar, te será muy difícil abandonar tu aventura y siempre que puedas te sentarás delante del monitor para seguir con tu cometido de convertirte en un personaje vital del mundo de Azeroth.

El lanzamiento de *World of Warcraft* ha sido un éxito sin precedentes en Estados Unidos y se espera más de lo mismo cuando aterrice en España y el resto de Europa. Su vida de juego está más que asegurada y si nunca antes habías decidido participar en una aventura de esta envergadura, no se nos ocurre una oportunidad mejor que esta. El título de Blizzard, al igual que todas sus anteriores obras, es un ganador nato que dará mucho que hablar. Dentro de 30 días te ofreceremos una completísima review del juego y te lo contaremos todo acerca de él. ■



**Aunque se trate de géneros distintos, *WoW* ha trasladado a su mundo con impecable soltura todo lo que habíamos visto en *Warcraft III*.**



**> Crea tu personaje y lánzate a una de las mayores aventuras que vivirás en mucho tiempo.**









# THE PUNISHER

## ¿El juego más violento jamás creado?

sistema: PC, PS2, **xbox**
desarrollador: **volition**
distribuidor: **thq**
lanzamiento: **febrero 2005**








> Estamos ante unos de los juegos más violentos que hemos visto en mucho tiempo.










> A nivel visual, el título de Volition está a la altura de las circumstancias.

AUNQUE LOS PERSONAJES de Spiderman y El Castigador –The Punisher- provienen de la misma factoría de ideas, la Marvel, se trata de tipos muy diferentes. Mientras que Peter Parker es un chico simpático que ayuda a aquellos que lo necesitan al tiempo que intenta comprender que un gran poder conlleva una gran personalidad, Frank Castle es un hombre consumido por el odio que se ve empujado a estar por encima de la ley para poder castigar a los que se lo merecen. Después del aceptable éxito de la película The Punisher, el equipo de desarrollo Volition ha decidido que era un buen momento para llevar a consolas y pc las aventuras de este vigilante.

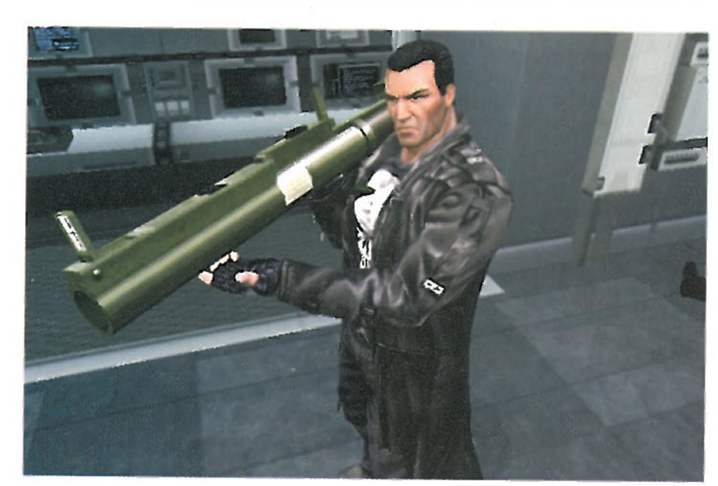
¿Has visto las películas de Spiderman? Sí, son buenísimas y todo lo que quieras. Pero olvídate de ellas. ¿Has visto las dos entregas de Kill Bill? Pues el juego de The Punisher va por esos derroteros en lo que a violencia, sangre y salvajismos se refiere. ¿Estamos ante el juego más violento hasta la fecha? No podremos afirmarlo hasta ver la versión definitiva, pero sin duda el título de Volition no es apto para todos los públicos.

La historia general del personaje es muy simple. La familia de Frank Castle es asesinada y él decide que hay que poner cartas en el asunto saltándose todas las normas y persiguiendo a aquellos que cometan fechorías varias. Pero a diferencia de otros personajes, él no tiene escrúpulos y no duda en aniquilar a todo bicho que se le ponga por delante. Y aquí está uno de los aspectos más sorprendentes del juego: la forma en la que acabarás con los malos de turno. Muy bestia, estás avisado. The Punisher cuenta con muertes especiales que podrás llevar a cabo en ciertos lugares y ayudándote de objetos repartidos por los escenarios. Puedes disparar a los personajes y si alguno queda con vida, puedes interrogarlo para terminar con él después. ¿Te apetece romperles el cuello? Adelante, está permitido. ¿Quieres empalar a un esbirro en una cruz y ver cómo se desangra? También podrás hacerlo. Sí, es duro y salvaje, pero así han querido reflejar los programadores el personaje y por dios que han conseguido que más de una vez desviáramos la vista de la pantalla.

Quizás en estos momentos te venga a la cabeza otro título muy duro: Manhunt. Si, nosotros también hemos pensando en la obra de Rockstar al ver The Punisher. Pero nada más lejos de la realidad. The Punisher es una aventura de acción en 3D que recuerda enormemente a Max Payne. Además, mientras que en Manhunt casi se trataba de matar por matar, en The Punisher las muertes son mucho más originales y, en un principio, el personaje tiene sus razones para actuar tal y como lo hace. Aunque sin duda no compartimos su manera de razonar, por supuesto.











Mientras que en ***Manhunt*** casi se trataba de matar por matar, en ***The Punisher*** las muertes son mucho más originales

## Hablamos con James Tsai, diseñador de The Punisher, para que nos aclare algunas dudas acerca del juego.

**Cuéntanos qué tipo de juego es The Punisher y por qué habéis elegido ese tipo.**
The Punisher es un shooter de acción en 3D que te permite convertirte en uno de los personajes más oscuros de Marvel. Dispone de una gran variedad de escenarios y sangrientos conflictos. Naturalmente, el personaje y la naturaleza de los combates nos exigían que el juego tuviera un ritmo trepidante y que la acción primara por encima de todo. Elegimos la perspectiva en tercera persona porque comunica la esencia del personaje de manera excelente. La forma en que The Punisher camina, la manera en la que inflinge dolor a sus enemigos y cómo irrumpe en las habitaciones, la forma en que hace volar la cabeza de un enemigo que intenta atacarle por detrás... Puedes tener una mejor percepción de un asesino si lo ves en pantalla, sin duda.

**¿Qué diferencias habrá entre la versión para PC y las versiones para consolas?**
El contenido del juego será exactamente el mismo en todas las plataformas (PS2, Xbox y PC). Habrá diferencias en la resolución/opciones y por supuesto habrá cambios en el sistema de control. Aunque los jugadores obtendrán la misma experiencia sea cual sea la plataforma que elijan para jugar.

**¿Por qué habéis decidido no seguir el argumento de la reciente película de The Punisher?**
Nuestro objetivo con el juego de The Punisher es expandir la rica historia del personaje que han cuidado con tanto mimo durante décadas en Marvel. Mientras que los cómics han sido nuestra fuente principal de inspiración, el film sin duda ha afectado el aspecto visual y el diseño de los niveles del juego. Lo que intentamos hacer en Volition es coger los mejores elementos de la franquicia y proporcionar a los entusiastas del cómic el videojuego que siempre han querido. Al mismo tiempo, también queremos llegar a los fans que están más familiarizados con la película que con las aventuras sobre papel del personaje.

**¿Qué puedes contarnos acerca de los brutales interrogatorios a los que podremos someter a los enemigos?**
Los interrogatorios son uno de los aspectos que hacen de The Punisher un juego único. El juego proporciona un control absoluto del personaje cuando éste intenta conseguir información de los malos de turno. Puedes decidir lo duro que vas a ser con los criminales, lo cerca que puedes poner un encendedor de sus caras, cómo quieres colgarlos de un precipicio. La cuestión está en saber mantener el equilibrio entre asustar al criminal o que se haga sus necesidades encima. Aunque también es posible ir demasiado lejos y que la cosa acabe en un desastre.

**¿Qué tipos de armas podremos utilizar?**
El arsenal del Castigador estará lleno de escopetas, rifles de asalto, pistolas, ametralladores, lanzacohetes, rifles de francotirador, granadas, cuchillos, etc. Además, el jugador tendrá la posibilidad de utilizar partes del escenario para interrogar a los criminales o terminar con ellos. Como programadores, teníamos que ser fieles y no podíamos ofrecer menos en un juego en el que el protagonista es un veterano de guerra y un experto en combates que está destinado a conseguir que se haga justicia.

**¿Qué hay de esas muertes tan elaboradas que incorpora el juego?**
Son muertes muy imaginativas y brutales. ¿Desmembrar a criminales con espadas? ¿Echarlos a los animales para que se los coman? ¿Clavarlos en objetos puntiagudos? Todo eso es posible. Con más de 70 interrogatorios posibles gracias a objetos de los escenarios, docenas de muertes rápidas y una gran cantidad de peligros en cada nivel que podrás utilizar para terminar con los enemigos, The Punisher cuenta con 101 maneras de matar a un criminal.

**¿Te preocupa que The Punisher genera la controversia que han generado títulos como Manhunt?**
Creo que cada vez que intentas contar una historia que va dirigida a un público adulto, ya sea a través de los videojuegos u otros medios, eres consciente de que tus esfuerzos van a ser mirados con lupa. Estamos trabajando con la ESRB (Entertainment Software Rating Board) para asegurarnos de que The Punisher obtenga una clasificación para mayores de 18 años y que llegue a la audiencia para la cual va dirigido el juego. No queremos que toda la violencia que incluye el juego o los temas que se tratan en él caigan en manos equivocadas. ■



# ODDWORLD STRANGER'S WRATH

## Hay un nuevo tipo en la ciudad

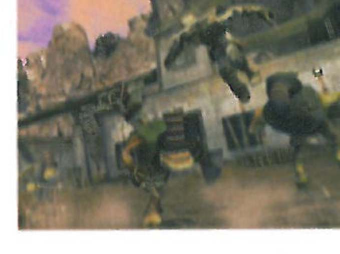
sistema: **xbox**
desarrollador: **oddworld inhabitants**
distribuidor: **electronic arts**
lanzamiento: **marzo 2005**







**> Tu propia munición es a menudo mucho más espeluznante que los enemigos que te salen al paso. Pudiendo disparar cosas así, lo normal es que te sientas especialmente seguro de ti mismo.**









LA HISTORIA QUE hay detrás de Oddworld Inhabitants no es lo que se dice una historia típica de compañía desarrolladora de videojuegos. Cuando hace poco más de 10 años se constituyó como tal, sus fundadores tuvieron la osadía de presentar al mundo un ambicioso plan sobre su particular universo Oddworld que excedía las expectativas más optimistas de cualquier compañía novata: una «pentalogía» de títulos basados en un mismo concepto artístico que involucraba a distintos personajes en juegos de distintos géneros, a lo largo de los años e independientemente de las plataformas que estuvieran por venir. Si The Game.Mag hubiera existido por aquel entonces, hubiéramos dicho que estaban como cabras y que no les augurábamos ni medio año de vida a esos pretenciosos locos optimistas; y ya ves, hubiéramos metido la pata hasta el fondo...

Pero más allá de ver cómo sus planes a largo plazo siguen adelante con paso firme, lo cierto es que todos sus lanzamientos hasta el momento han dado de qué hablar por uno u otro motivo: Abe's Oddyssey, el primero de la serie, presentó un diseño de personajes y unas secuencias CG que se llevaron el aplauso de la crítica entre las pedorretas del protagonista y el arcaico sistema de pantallas estáticas que iba contracorriente a todo lo que se veía por aquel entonces en PlayStation; Abe's Exoddus continuó la mecánica de juego del original sin llegar a constituir un nuevo capítulo de la pentalogía, lo que confundió a mucha gente y levantó todavía más incógnitas acerca de las intenciones de sus creadores y las posibilidades que tenían de llevarlas a cabo o morir de viejos en el intento; Munch's Oddyssey estuvo años flirteando con PS2 para al final salir en exclusiva en Xbox; y este Stranger's Wrath, que suponemos es el tercer capítulo de la serie (aunque la verdad es que a estas alturas ya no nos importa lo más mínimo), fue objeto de unas complicadas negociaciones de derechos de publicación que le hicieron pasar por delante de las narices de Atari y Microsoft para acabar cayendo en manos de Electronic Arts. ¿Por qué será que estos chicos siempre son tan conflictivos? Algo tendrán que tener para que todo el mundo se pelee siempre por ellos, ¿no?

Bueno, pues sí, algo tienen. Por lo que hemos visto hasta ahora, EA se ha apuntado un buen tanto con la distribución del último juego de Oddworld Inhabitants. El argumento te pone en el pellejo de un cazarrecompensas que viaja al mundo de Oddworld para poner un poco de orden en la vida de sus pacíficos habitantes, capturando a los forajidos que merodean por los alrededores -ya sea vivos o muertos- y de paso consiguiendo un poco de dinero. El aspecto del juego es una mezcla entre las típicas excentricidades made in Oddworld y el spaghetti-western de Sergio Leone, y el diseño de personajes es como siempre una auténtica gozada; empe-

zando por el protagonista (un tipo de lo más cool que porta una ballesta y que, entre muchas otras cosas, es capaz de correr a cuatro patas), terminando por los forajidos y pasando por los habitantes del pueblo, los engendros mecánicos, la munición que puedes disparar...

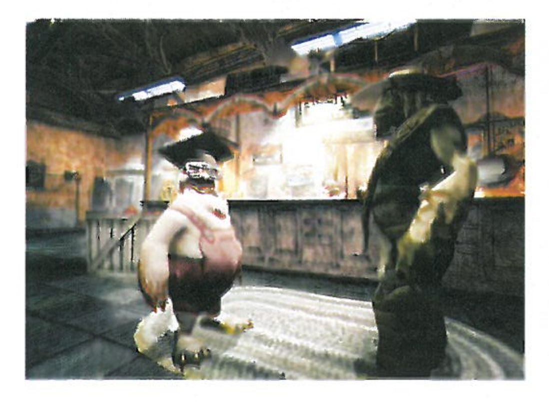
La munición, sí. Hemos dicho bien. Échale un vistazo a las pantallas y fíjate en esos pequeños bicharracos que hay sobre tu ballesta... ¿Sabes qué son? ¡Son tus balas! Stranger's Wrath debe de ser el primer juego del mundo que provee al jugador de proyectiles «vivos» con los que atacar y disparar al enemigo. Puede parecer una estupidez, pero la naturaleza orgánica de tu munición aporta elementos de cierta profundidad al desarrollo del juego y va mucho más allá de una simple anécdota cómica o estética: si disparas un bicho que arme jaleo, por ejemplo, los forajidos acudirán a ver qué pasa; si disparas lo que parece una especie de araña, podrás apresarlos durante unos segundos; pero si disparas los que tienen pinta de pirañas, se abalanzarán sobre ellos nada más verlos...

Oddworld Stranger's Wrath tiene una pinta estupenda, y lo poco que hemos podido jugar con él nos ha dejado un gran sabor de boca. La combinación de perspectivas en primera y tercera persona funciona de maravilla, los escenarios exteriores son impresionantes y, de momento, no hemos notado ni una sola ralentización que nos haga dudar de la potencia de su motor gráfico. Además, muestra un exquisito gusto por el detalle y resulta francamente divertido. ¿Qué más quieres? Vamos a seguir jugando unos días más con él para intentar confirmar las buenas maneras que apunta, y el próximo mes te contaremos nuestras conclusiones. Pero vaya, si consigue mantener el listón de los primeros niveles, ten por seguro que se convertirá en uno de los juegos de Xbox de la temporada y en el mejor motivo para seguir creyendo en el descabellado proyecto de estos locos de Oddworld Inhabitants. Tiempo al tiempo. ■











**El aspecto del juego es una mezcla entre las típicas excentricidades made in Oddworld y el spaghetti-western**



# GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

## Anime y videojuegos, una combinación ya clásica

sistema: **ps2**
desarrollador: **cavia**
distribuidor: **atari**
lanzamiento: **abril 2005**





***Stand Alone Complex*** es un shooter de acción en tercera persona que también incluye elementos del género de las plataformas.







> Los fans de Masamune Shirow están de enhorabuena, sin duda.



> Controlarás a dos personajes muy distintos el uno del otro: una chica y un cyborg enorme.



LAS LEGIONES DE fans de la serie de anime *Ghost in the Shell* se cuentan a miles. Salido de la mente y mano de Masamune Shirow, esta serie está inspirada en los cómics que llevan el mismo nombre y ya ha sido trasladada al mundo de los videojuegos anteriormente sin mucho éxito. Esta nueva entrega, *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* intentará hacernos olvidar los malos resultados del último juego y nos proporcionará diversión a raudales, o eso es lo que prometen sus programadores.

*Stand Alone Complex* te embute en la piel de Motoko Kusunagi, una agente de la Seguridad Pública de la Sección 9, un equipo altamente tecnológico de rescate con un mandato *top secret* para combatir el terrorismo. El personaje que controlarás es humano *a partes*. A decir verdad, sus únicas partes humanas son su cerebro y una pequeña porción de espina dorsal. Interesante. Pero la cosa no acaba aquí. Además de controlar a la atractiva Motoko, también podrás ponerte a los mandos de Batou, un cyborg enorme perteneciente también a la Sección 9 y que a pesar de no ser tan ágil como Kusunagi, su arsenal es más poderoso y su poder de destrucción mucho más alto.

Para que te hagas una idea de por dónde van los tiros en esta ocasión, te contaremos que la historia es de lo más rebuscada y que deberás prestar mucha atención a todo lo que se dice y sucede si no quieres perder el hilo del argumento. Si has leído algunos de los cómics de Masamune Shirow ya sabrás que a este señor en cuestión le gusta mucho irse por las ramas y que a veces se hace casi imposible saber de qué diablos está hablando. Aunque no te preocupes, al final todo se reduce a investigaciones secretas, conspiraciones, virus extraños y robots gigantes que quieren arrasar con todo. Lo demás es pura parafernalia narrativa que no ensombrece la acción y lo que es más importante, la jugabilidad.

¿Te acuerdas del título que programaron los ahora archifamosos chicos de Bungie antes de *Halo*? Sí, esa especie de shooter en tercera persona llamado *Oni*. Pues bien, *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* recuerda enormemente al juego de la compañía afincada en Seattle. A decir verdad, estamos seguros que en Bungie se inspiraron en la obra de Shirow para crear su juego. Pero esa es otra historia.

Pues eso, *Stand Alone Complex* es un shooter de acción en tercera persona que también incluye elementos del género de las plataformas y más de uno y de dos acertijos que deberás resolver a lo largo de la aventura. Los combates tienen un papel primordial y el desarrollo de los niveles también se verá afectado por el personaje que controles en ese momento –Motoko o Batou-.

La versión que hemos probado nos ha dejado un poco fríos. Veremos cómo termina la cosa en la versión final. ■

# ACT OF WAR

## Más estrategia en tiempo real

sistema: **pc**
desarrollador: **eugen systems**
distribuidor: **atari**
lanzamiento: **primavera 2005**

CON LAS POSIBILIDADES que ofrece la estrategia en tiempo real, parece mentira que tantas compañías insistan en los mismos escenarios y planteamientos tantas veces. A ver, mirémoslo desde otro punto de vista. Cuando se habla de estrategia en tiempo real, casi siempre vemos tanques o orcos. ¿Verdad? Vale, de acuerdo, también hay juegos inspirados en batallas históricas como el genial *Imperivm III* o títulos ambientados en el espacio como el inolvidable *StarCraft* de Blizzard. Pero casi siempre se acaba repitiendo el esquema y volvemos una y otra vez al mismo tema.

*Act of War*, como ya habrás supuesto, es un título de estrategia en tiempo real. Si hombre, lo mismo que ya has visto en *Command & Conquer* y *WarCraft III*, dos de los máximos exponentes del género al que ahora se les ha unido el título de FX Interactive. Pero vayamos por partes. ¿Qué nos va a contar de nuevo la obra de Eugen Systems que llegará a nuestro país de manos de Atari?

El argumento nos habla de un grupo secreto de propietarios de compañías petrolíferas conocido con el nombre de Consortium. Este grupo financia a una organización terrorista internacional para que lleve a cabo una serie de ataques en todo el planeta para desestabilizar la economía mundial y así poder beneficiarse de la subida hasta las nubes del precio del crudo. Un grupo de veteranos militares y jóvenes técnicos son reclutados para realizar una tarea de alto nivel tecnológico y empezar el trabajo de dar caza a los terroristas para destapar la conspiración internacional antes de que los malos de turno puedan golpear en el mismísimo corazón de América.

Si vamos a ser sinceros, el argumento de *Act of War* se nos antoja bastante actual y solo tendríamos que leer algunos titulares de periódicos para ver que los programadores saben muy bien qué está ocurriendo en el mundo real. Quizás el mérito de conseguir una historia parecida debería recaer en el escritor Dale Brown, ya que ha sido él quien ha ideado y construido el hilo argumental sobre el cual caminarán todos los hechos que tengan lugar en el juego.

La acción tendrá lugar en ciudades como San Francisco, Washington DC, London y Moscú y, el nivel de detalle presentado por el juego será totalmente demoledor. Además, se ha querido hacer hincapié en el hecho de salvar la vida de tus compañeros y capturar a los enemigos en lugar de limitarse simplemente a acribillarnos y dejar que tus soldados mueran en la línea de fuego.

El sistema de juego será la mar de simple teniendo en cuenta el género al que pertenece y de momento parece que de verdad vaya a conseguir que nos sintamos como si estuviéramos en medio de una guerra muy real y muy *actual*. ■





> No paran de aparecer juegos de estrategia en tiempo real. Mientras sean buenos, a nosotros nos parece perfecto.





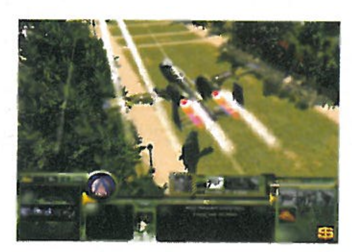






> El argumento de Act of War ha sido elaborado por el escritor de best-sellers y especialista en temas militares, Dale Brown.





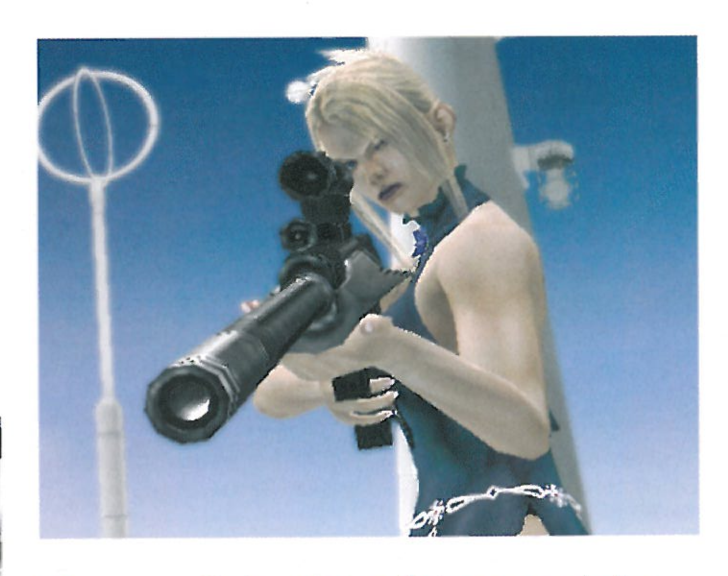


La acción tendrá lugar en ciudades como San Francisco, Washington DC, London y Moscú.

# DEATH BY DEGREES

## Nina vive su propia aventura

sistema: **ps2**
desarrollador: **namco**
distribuidor: **sony**
lanzamiento: **marzo 2005**



Nina no se limita a los puñetazos y patadas a los que nos tiene acostumbrados. En esta ocasión, también se servirá de armas de fuego y espadas.







> Visualmente hablando, la cosa pinta muy bien, ¿verdad?



> El énfasis está puesto en los combates y en las habilidades de la protagonista.





LO QUE SE conoce por el nombre de *spin-off* no es nuevo, aunque no por ello deja de ser curioso. Consiste en que el personaje secundario de una serie o saga pasa a tener su propia serie y entonces se convierte en protagonista. Y es que en gran cantidad de ocasiones, los personajes secundarios son más interesantes que los principales. Si no nos crees, dale un buen repaso a las películas de Disney e imagínatelas sin los personajes secundarios. Nada, no queda nada. Bueno, sigue quedando algo, pero se pierde mucho por el camino. *Death by Degrees* tiene como protagonista a Nina, de la saga *Tekken* y, aunque no podríamos decir que *Tekken* tenga a personajes principales y secundarios, eso de que uno de sus luchadores disfrute de una aventura propia nos encanta. Y que sea Nina, pues aún nos *encanta* más.

La historia de *Death by Degrees* tiene lugar antes de los hechos que tuvieron lugar en el primer *Tekken*. Es decir, estamos ante un *spin-off* y una *precuela*. Vamos a intentar no perdernos por el camino. El argumento de *Death* se centra en los hechos que llevaron a Nina a tomar parte en el Torneo Iron Fist. La historia de Nina nos cuenta cómo una organización secreta llamada Kometa cuenta con una poderosa arma de nombre *Salacia* que representa una verdadera amenaza terrorista -¿es que todo el mundo recurre a los terroristas para contar sus historia hoy en día?- La acción empieza en un crucero de lujo en el cual los ejecutivos de Kometa se han reunido para celebrar un torneo de lucha clandestino. Para investigar a la organización, a Nina se le ocurre participar en el torneo y ganarlo.

Como es natural, Nina termina prisionera y es encerrada en el barco. Y ahí no acaban las malas noticias. Un compañero suyo ha desaparecido y le encargan a ella que termine la misión.

Y aquí entras tú. En el papel de Nina deberás avanzar en esta aventura utilizando algunas de las técnicas de combate que seguramente ya te habrás aprendido de las horas que le has dedicado a la magistral serie de *Tekken*. Por suerte, Nina no se limita a los puñetazos y patadas a los que nos tiene acostumbrados. En esta ocasión, la bella luchadora también se servirá de armas de fuego y espadas. El sistema de control se ha ajustado debidamente para que funcione mejor en este nuevo *género* en el que se adentra Nina y, al derrotar a los enemigos ganarás puntos de experiencia que podrás intercambiar por nuevos movimientos y técnicas. La verdad es que las habilidades de Nina son muchas y todas ellas bastante sorprendentes. Nos ha encantado especialmente esa especie de rayo X con el que podrás ver cómo los órganos internos de los enemigos quedan destrozados por los golpes de la guapa protagonista. Y hay más, por supuesto, pero se ha terminado el espacio. Te lo contamos todo en la review del próximo mes. ■

# STILL LIFE

## ¿Quién será la siguiente víctima? ¿Las aventuras gráficas? Esperemos que no...

sistema: **xbox**
desarrollador: **microids**
distribuidor: **virgin play**
lanzamiento: **marzo 2005**

VEAMOS QUÉ ES esto que tenemos entre manos. ¡Pero sí parece una aventura gráfica! ¡Cómo las de antes! ¿Todavía existen? ¿Todavía gustan? Pues por fortuna sí. Las aventuras gráficas no han muerto y todavía hay programadores que se atreven con ellas. Hace algún tiempo pudimos disfrutar de dos grandes obras como fueron *Syberia* y *Syberia 2* y, ahora, el mismo equipo creativo de aquellos dos títulos se atreve con algo muy distinto. *Still Life* vuelve a incidir en el mismo género pero nos ofrece una aventura y una historia muy diferentes.

Una de las principales novedades que hemos apreciado en el nuevo juego de Microids es que en esta ocasión vamos a controlar a dos personajes. El primero de ellos es Victoria McPherson, una joven agente del FBI que está destinada al caso de un asesino en serie. Ya han muerto cinco personas y la agente especial McPherson tendrá que abrirse camino por las calles de Chicago si quiere descubrir quién es el asesino y las razones que le llevan a cometer tales atrocidades. ¿Y cuál es el otro personaje que podremos controlar? Pues ni más ni menos que el abuelo de la chica. ¿Cómo? Pues retrocediendo en el tiempo. No, no se trata de ciencia ficción ni nada por el estilo. Como si de una película se tratara, en un momento de la aventura, Victoria investiga unos archivos de su abuelo y descubre que él también había perseguido a un asesino en serie hace algunas décadas, cuando era un investigador privado en Praga en el año 1929. Así pues, a modo de flashback nos trasladaremos hasta esa época y controlaremos al McPherson abuelo para descubrir cosas que quizás nos sean útiles en el presente. No está mal el argumento, ¿verdad? Seguro que ya te ha picado la curiosidad. Sí, a nosotros también.

El sistema de juego es casi idéntico a lo que ya vimos en las dos entregas de *Syberia* y, aunque la temática es más *oscura*, el aspecto que presenta *Still Life* es muy parecido a la anterior obra de sus creadores. El motor gráfico ha mejorado –hay luces en tiempo real en algunas partes– y los escenarios continúan ofreciendo un nivel de detalle la mar de atractivo e interesante. Desde las calles de Chicago a la Praga de 1929, pasando por los escenarios de crímenes que visitarás, todo está cuidado con mimo y mucho detalle.

Por lo que respecta al sistema de control, poco hay que decir. Se trata de una aventura gráfica y todo funciona explorando escenarios y dándole al botón del ratón. Es muy simple y efectivo y, se ha introducido un cambio en los diálogos que nos ha encantado. Cuando hablas con un personaje, el botón izquierdo del ratón te dará información más *seria*, mientras que si pulsas el botón derecho, conseguirás *información* acerca de la persona con la que estás hablando. Una manera elegante de simplificar y agilizar las cosas. Más en 30 días. ■











Desde las calles de Chicago a la Praga de 1929, todo está cuidado con mimo y mucho detalle.




> Aunque su éxito es moderado, todavía hay miles de usuarios fascinados por las aventuras gráficas. Nos contamos entre ellos.





# SEXO & VIDEOJUEGOS

## ¿EN TU CONSOLA O EN LA MÍA?

Di la verdad: estás harto de que la gente te mire como si te hubieras dejado el chupete en casa cada vez que reconoces que te gustan los videojuegos. Sobre todo, estas harto de que pongan esa especie de mueca de superioridad mezclada con atisbos de estúpida ternura y comprensión, de hacer como que no lo notas y de pensar para tus adentros: «Ahí está, otro imbécil que piensa que sufro algún tipo de retraso por jugar a videojuegos y no tratar de ocultarlo...»

Nosotros estábamos especialmente hartos. De hecho, cuando se nos ocurrió la idea de sacar adelante un proyecto como *The Game.Mag* lo primero que tuvimos claro fue que queríamos a hacer una revista para adultos. No una revista aburrida, que también estamos un pelín hartos de que se suponga que los adultos tengamos que leer auténticos ladrillos sólo por ser adultos, ni una revista exclusiva para freaks. Una simple revista para adultos, tanto en contenido como en forma, que pudiera contar las cosas tal y como son y no ocultarlas bajo artificios supuestamente destinados a edulcorar la realidad a los supuestamente influenciables jóvenes que supuestamente leen este tipo de revistas. Demasiadas suposiciones, ¿no te parece?

Hagamos algunas suposiciones más: supongamos que, al igual que no a todos los adultos nos encantan las tertulias de Sánchez-Dragó ni los conciertos de música clásica de Año Nuevo, no todos los jóvenes se conforman con las series de televisión americanas políticamente correctas ni los discos de los «triunfitos» de O.T. Supongamos que hay jóvenes y adultos que ven más allá de lo que los medios de comunicación les quieren hacer creer. Supongamos que el lector medio de *The Game.Mag* tiene más de 18 años, que le gustan los videojuegos y que el sexo juega un papel más o menos importante en su vida. Y supongamos que está un poco hasta las pelotas -sin perdón- de los posters de Lara Croft para semi-púberes y de las suposiciones prehistóricas y caducas que todavía se respiran en gran parte de la sociedad acerca de los videojuegos y del sexo.

¿Cómo seguir pasando por alto la -cada vez más- estrecha relación que une a ambos mundos en momentos -cada vez menos- puntuales? Sabíamos que tarde o temprano llegaría la hora de dedicarle algunas páginas a un reportaje de este tipo, pero algunos «acontecimientos» de las últimas semanas han precipitado la elaboración de dicho reportaje para este tercer número de la revista. Entre el programa de Lorena Berdún, el videoclip de *Call On Me* y los títulos que han salido últimamente al mercado (*Larry: Magna Cum Laude*, *Rumble Roses*, *Playboy: The Mansión*, etc.), teníamos que hacerlo *ya* o dejarnos la piel en el intento. La industria del videojuego sigue dando pasos de gigante hacia una madurez que ya iba echando de menos, y *queremos suponer* (¿más suposiciones?) que el lector medio de *The Game.Mag* es lo suficientemente adulto e inteligente como para preferir estar informado de ello.

Si tú, lector, no te consideras un «lector medio» de esta revista, tal vez prefieras ignorar las páginas que vienen a continuación o pedir consejo a algún adulto que con buen criterio que te pueda guiar a lo largo de su lectura. Ojo, que no vale *cualquier* adulto. Hemos difuminado determinados detalles en las pantallas que pudieran resultar potencialmente ofensivos y/o indecorosos para muchas personas, pero somos conscientes del contenido explícito de ciertas capturas y no nos queda más remedio que avisar de dicha circunstancia. De todas formas, tampoco te mostramos nada que no hayas podido ver con anterioridad miles de veces en televisión... y si te suenan nombres como Nacho Vidal o Conrad Son, seguro que hasta te sabe a poco.

Una última cosa: verás que la mayoría del texto del reportaje -y por tanto casi todas las pantallas que lo acompañan- está dedicado a videojuegos con contenido sexual destinado a hombres heterosexuales. No nos consideramos machistas, y -pese a la escasez de títulos con algún otro tipo de «orientación» sexual, con excepciones como la serie *Cho Aniki*- tampoco creemos que lo sea la industria del videojuego; pero ya que hablamos de ello un poco más adelante, no te vamos a dar la paliza por duplicado en esta breve introducción. Que lo disfrutes leyéndolo, tanto como nosotros haciéndolo.

Nos referimos al reportaje.

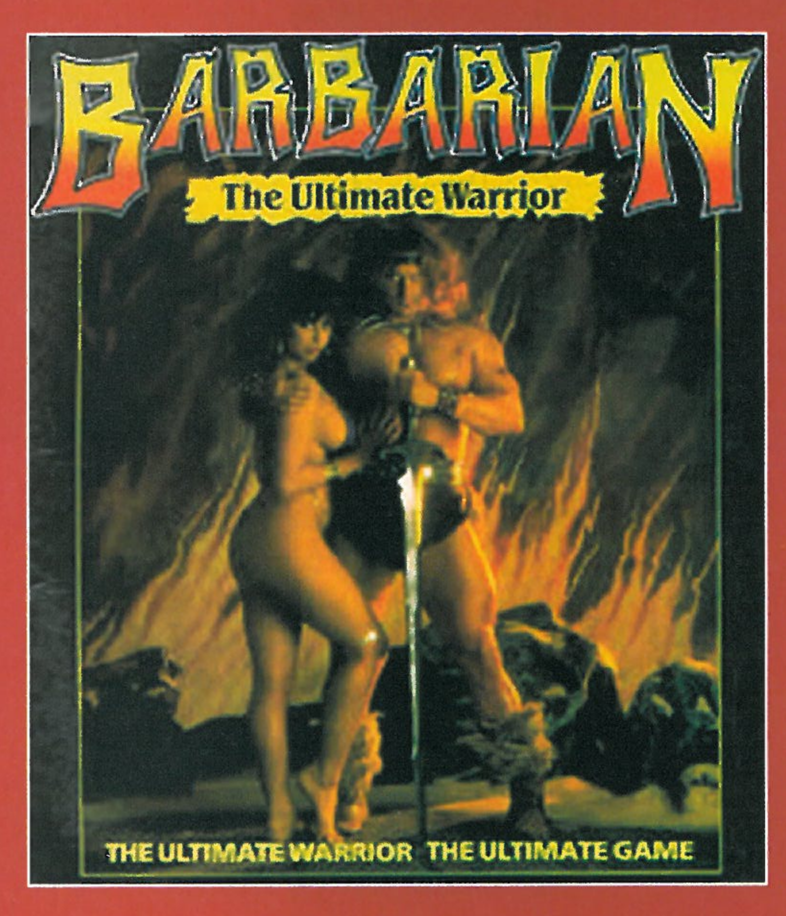

18+

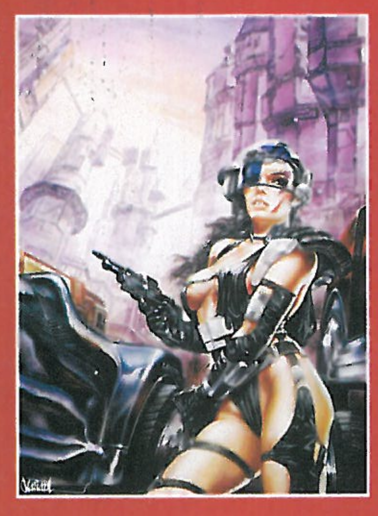
## LOS PRELIMINARES

Echando la vista atrás, resulta curioso observar cómo uno de los primeros títulos que permanecen en la memoria colectiva como símbolo de la incorporación de contenidos sexuales a los videojuegos –por inocuos que éstos fueran- sirva también para eliminar de un plumazo todas esas teorías acerca del machismo y la exclusiva utilización del cuerpo de la mujer con fines perniciosos en los mismos. Hablamos, por supuesto, de *Barbarian*, el excelente beat 'em up de Palace Software que arrasó en los sistemas de 8 bits hace casi 20 años. A día de hoy todavía falta un largo camino por recorrer para que el sexo se integre de forma natural en el mundo del videojuego (sin ir más lejos, el mes pasado tuvimos una nueva ocasión de «deleitarnos» con un par de nuevos informes en plan destructivo típicos de las campañas prenavideñas de los últimos años); pero comparado con 1987, la situación que vive el software de entretenimiento en la actualidad se acerca a lo que pudiéramos considerar el paraíso.

La comunidad de jugadores tuvo que soportar por aquel entonces comentarios de todo tipo acerca del bikini exhibido por María Whittaker en la carátula del juego. Muchas voces proclamaron a los cuatro vientos lo poco apropiado de la vestimenta que la modelo lucía para la ocasión; algunas se molestaron en averiguar algo más del juego, y de paso aprovecharon para criticar también el movimiento especial giratorio que decapitaba la cabeza de los adversarios; casi ninguna hizo mención a las generosas virtudes jugables del título (¿en serio pensaban que un juego como *Barbarian* necesitaba recurrir a señoritas ligeras de ropa para llegar a lo más alto de las listas de ventas?); y que nosotros recordemos, absolutamente ninguna mencionó ni de pasada que la polémica chica de la portada aparecía junto a un musculoso individuo embutido en calzones forrados de piel, caracterizado por la misma semidesnudez y actitud desafiante de su acompañante, que portaba una enorme espada entre sus manos y que, a fin de cuentas, caracterizaba al protagonista del juego.

Desde un punto de vista neutral, criticar en este caso la utilización sexista del cuerpo de una mujer y obviar la análoga utilización del cuerpo de un varón se nos antoja una actitud tan discriminatoria como el propio hecho que es objeto de la crítica. Sin embargo, tampoco sería justo hablar de *Barbarian* sin reconocer que es un caso particular entre la amalgama de títulos y géneros de los 80, tanto por su anticipación en la inclusión de ciertas pinceladas de índole sexual como por el tratamiento mixto e imparcial de dichas pinceladas.











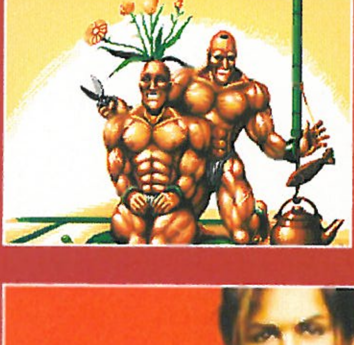



## PECHOS, PECHOS, PECHOS...

Muchos otros juegos de la época empezaron a incluir personajes femeninos en su desarrollo como reclamo ante un público eminentemente masculino, prescindiendo de sutilezas y de atisbos de imparcialidad en sus páginas de prensa y carátulas. ¿Recuerdas los buenos tiempos de Dinamic y sus colaboraciones con Luis Royo y Alfonso Azpiri? *Hundra*, *La Aventura Espacial*, *Lorna*, *Turbo Girl*, *Game Over*... Juegos todos ellos con protagonistas femeninas de buen parecer cuyos atuendos cubrían lo justo para llamar la atención sin llegar a resultar excesivamente obscenos o indecentes. La capacidad gráfica de los ordenadores de la época no daba para muchas alegrías, de modo que los artistas se esmeraban especialmente en los contenidos publicitarios y en el diseño de las cajas que se ponían finalmente a la venta, al acecho del comprador ocasional. Curiosamente, fue el mejor de todos ellos, *Game Over*, el primero en darse de bruces con la censura anglosajona y recibir hasta dos «parches» sucesivos por parte de su distribuidora en las islas británicas, *Imagine*: un logo de Dinamic y un rediseño poco afortunado del vestuario de la protagonista taparon sus vergüenzas (¿?) y lo convirtieron en un artículo de consumo apto para todos los públicos, *incluso* más allá de nuestras fronteras.

No hay mucho más interesante que contar acerca de la relación de los videojuegos con el sexo en la era de los 8 bits. La mayoría de los títulos que incluían cierto contenido sexual lo reservaban a carátulas calificables como mucho de «picantillas», a unas a menudo engañosas promociones comerciales y a un puñado de píxeles de gran tamaño y escasa variedad cromática que hacían que el sexo cobrara mayor relevancia en la mente del jugador que en los acontecimientos que tenían lugar en pantalla. Y, por supuesto, absolutamente nada para las chicas. Si tienes más de 25 años, tal vez recuerdes algún *Strip Poker* (como el de Samantha Fox o el de la propia María Whittaker), el terriblemente oportunista juego de Sabrina (*«Boys, boys, boys, i'm looking for a good time»*, ¿recuerdas?) o algún otro juego de procedencia «oscura», con contenidos más explícitos pero de una difusión popular irrelevante.

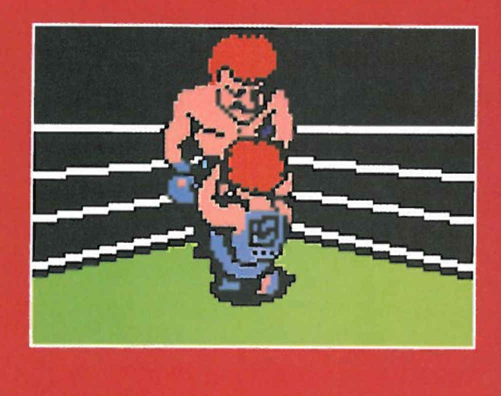




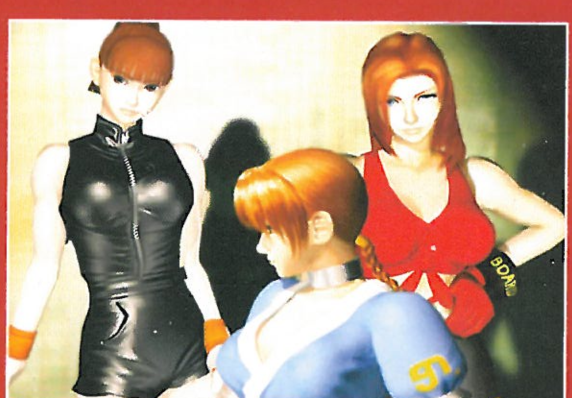
## ORO PARECE, PLATA-NO ES

Una curiosidad: En el juego *Ring King*, de NES, los púgiles se dirigían a sus respectivas esquinas del cuadrilátero entre asalto y asalto para recuperar fuerzas y, *aparentemente*, pasárselo en grande con las felaciones que les dispensaban sus asistentes. Naturalmente, por muchas fuerzas que recuperaran y por muy potentes que fueran los contendientes, pocos asaltos podrían aguantar a un ritmo semejante… Queremos creer que la intención de los programadores era otra bien distinta (sobre todo teniendo en cuenta la escasez de contenidos homosexuales en el sector), como hacer que los asistentes les ataran los cordones de los calzones, o que les quitaran las pelusillas del ombligo; pero, voluntaria o involuntariamente, lo cierto es que les quedó una representación de lo más cómica y original. Y ya que todos los desarrolladores insistían en prescindir del sexo explícito en sus videojuegos, ¿por qué no recurrir a la imaginación y disfrutar de él –en el sentido más amplio de la expresión- mentalmente?

Eran tiempos difíciles…





























## ALGO MÁS QUE UN PAR DE BUENAS... INTENCIONES

A medida que transcurría el tiempo, las compañías se fueron soltando y comenzaron a incorporar contenidos algo más explícitos en sus creaciones. Mucha parte de culpa en este proceso la tienen el PC y los 256 colores de los gráficos VGA, capaces de representar digitalizaciones y dibujos hechos a mano (¿recuerdas *La Colmena*, el peculiar juego de Opera?) con un grado de fidelidad a los originales bastante aceptable. Las consolas siempre han estado orientadas a un público más joven, y el depender de la aprobación y de las licencias de las compañías de hardware para sacar a la venta productos previamente censurados hizo que el PC se convirtiera en la mejor plataforma para desarrolladores con otro tipo de inquietudes.

Es el caso de *Leisure Suit Larry*. La obra de Al Lowe ni siquiera tuvo que esperar al modo VGA para hacerse un hueco en el floreciente catálogo de compatibles, y las aventuras del ligón de medio pelo más famoso de toda la historia del videojuego consiguieron atrapar a millones de aficionados con sus 16 colores EGA y su descarado sentido del humor. No era un juego especialmente desvergonzado, ni atrevido, ni tampoco irrespetuoso; el bueno de Larry apenas conseguía mantener relaciones sexuales un par de veces a lo largo de toda la aventura, y en ambas ocasiones la escena se vetaba en pantalla bajo un enorme cartel que rezaba «CENSORED». Sin embargo, la novedad de centrar la acción en objetivos sexuales y lo divertido de algunas situaciones lo encumbraron como un clásico instantáneo e hicieron de él una referencia ineludible a la hora de hablar de sexo en los videojuegos.

La aparición de *Leisure Suit Larry* marcó un punto de inflexión en la actitud de muchos desarrolladores. Juegos como *Cobra Mission*, *Duke Nukem 3D*, *Erotica Island*, *Lula: The Sex Imperium* o *Lula: Pinball Sex* apostaron por contenidos más o menos explícitos en el mundo del PC, demostrando al mundo que no era necesario seguir recurriendo al strip poker para exhibir cuerpos femeninos en un monitor y dando origen a un montón de sucedáneos shareware de dudosa calidad.

¿Qué ocurría con las consolas? Pues, como con los juegos orientación sexual destinados al público femenino, prácticamente nada. Nintendo, Sega, más tarde Sony e incluso Atari y 3DO siguieron limitando sus licencias a títulos con escaso o nulo contenido sexual, dándole la razón a las asociaciones de padres empeñadas en demostrar que los videojuegos eran cosa de críos y reduciendo los matices sexuales a los detallados testículos de los tigres de *Knights of the Round*, al habitual «chico busca chica poco abrigada raptada por los malos de turno» y poca cosa más (con la excéntrica excepción de *Cho Aniki*, una serie que nunca ha llegado a occidente y que desde los tiempos de PC Engine viene mostrando contenidos descaradamente homosexuales en una exclusiva mecánica de *shooter espérmico* de elevadas dosis alucinógenas). ¿Sabías que por Internet circula una versión hackeada del *Super Mario Bros* original de NES en la que la princesa es quien tiene que rescatar a Mario?

















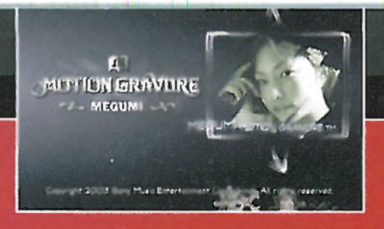















# SEXO & VIDEOJUEGOS



## EL LARGO Y TORTUOSO CAMINO HACIA EL SEXO VIRTUAL

Llegamos a *Tomb Raider*, y con él al penúltimo momento destacable en la incorporación de aspectos de índole sexual al mundo del videojuego. Por primera vez el jugador tenía ocasión de manejar a una heroína en un título de estas características: un proyecto de envergadura dirigido tanto a jugadores habituales como ocasionales, que contaba con la infraestructura de una gran editora a sus espaldas y que se la jugaba con una importante inversión económica. Eidos no escatimó esfuerzos en su campaña publicitaria, y Lara Croft y sus dos triángulos pectorales se convirtieron rápidamente en un icono sexual para miles de jugadores... a la vez que en una especie de icono «videojueguil» para el resto de la población.

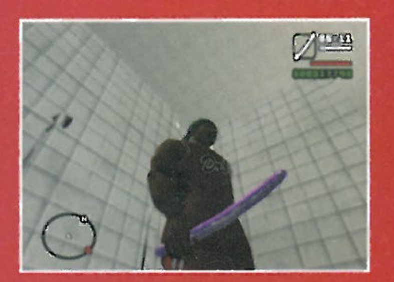
Desgraciadamente, *Tomb Raider* hizo mucho más por *popularizar* el mundo del videojuego que por *darlo a conocer* y por atraer a las mujeres y a los adultos al mismo. Lara no era precisamente el prototipo de heroína que le hacía falta a la industria, y ni sus ridículas medidas ni su actitud artificiosamente pretenciosa ayudaron a cambiar la opinión general de que los videojuegos seguían siendo cosa de niños y de adolescentes con una percepción de la realidad «distorsionada». ¿Cómo detener el chaparrón de críticas de colectivos feministas ante el evidente tono sexista que impregnaba todo el marketing del juego? Todavía habrían de pasar unos cuantos años hasta la aparición de heroínas menos tópicas en títulos de similar relevancia, como Aya Brea (*Parasite Eve*) o Samus Aran (*Metroid Prime*); y no estamos seguros de que la opinión de los no jugadores haya cambiado mucho desde entonces.

Para rematar la faena, Lara y Eidos inauguraron una nueva forma de publicitar los videojuegos en ferias como la E3 o el ECTS mediante jóvenes de carne y hueso que, la verdad, tampoco es que hayan ayudado mucho a cambiar la imagen frívola y estereotipada que desde el exterior se tiene de esta industria. Como era de esperar, el éxito de las primeras entregas de *Tomb Raider* llegó acompañado de una buena cantidad de «efectos colaterales» que afectaron a unos cuantos lanzamientos en años sucesivos: actitudes lésbicas terriblemente superficiales en determinadas aventuras (*Fear Effect 2*), pechos saltarines en la mayoría de juegos de lucha (*Dead or Alive*), juegos de voleibol abarrotados de pin-ups y poses sospechosas (*DoA: Xtreme Beach Volleyball*), tangas y escotes fuera de lugar en series antaño prestigiosas (*FFX-2*)...

Sin embargo, parece que –esta vez sí– algo está cambiando en los últimos tiempos en el mundo del videojuego. *GTA: San Andreas*, quizá el juego más castigado por las mentes puritanas en la actualidad, incorpora consoladores como armas y alguna que otra secuencia fuera de plano en la que el protagonista se convierte en un mero objeto sexual en manos de la chica (¿te imaginas la que se hubiera montado si fuera Carl el que tratara de ese modo a Catalina?); *Larry: Magna Cum Laude* ha resultado ser toda una sorpresa, y un título considerablemente más atrevido que cualquier *Larry* anterior; Sony distribuye en Japón una línea de títulos conocida como *Motion Gravure* que muestran una sucesión de fotos de jovencitas en bañador lo suficientemente explícitas –tampoco demasiado– como para considerarlas un paso adelante en PS2; *Rumble Roses* lleva un par de meses trayéndonos de cabeza; en los próximos meses nos esperan juegos como *Playboy: The Mansion* o *Lula 3D*... ¿Todavía crees que nunca llegarás a ver un *Super Smash Porn Melée* desarrollado y licenciado por Nintendo en tu GBA SP Girl's Edition?

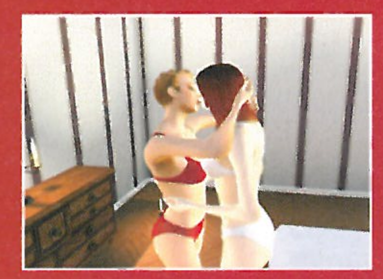


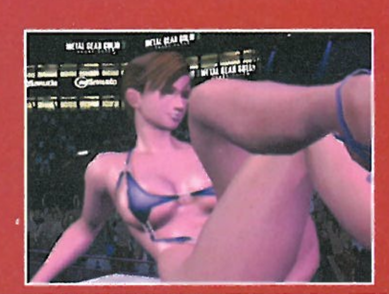
















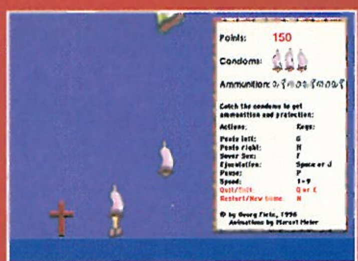
## ANIMACIONES FLASH Y JUEGOS "UNDERGROUND"

El entorno del PC goza de privilegios de cierta entidad a la hora de incorporar contenidos sexuales a los videojuegos: los programadores no están sujetos a la aprobación de ninguna compañía dueña del hardware ni a rígidos y complicados sistemas de licencias de desarrollo de software; tampoco han de pasar por incontables filtros de censura, lo que redunda en una mayor libertad de expresión y en juegos definitivamente más «honestos» que los realizados para otras plataformas; Internet ha permitido a muchos desarrolladores llegar a todas partes sin necesidad de recurrir a los costosos –y poco flexibles– canales de distribución habituales; y la ausencia de intereses lucrativos, cuando no la falta de una determinante financiación económica ante la que tener que rendir cuentas y mostrar buenos resultados, ha provocado en muchos casos la aparición de títulos amateur realizados en poco tiempo con aspiraciones poco menos que caseras.

Es el caso de los miles de minijuegos Flash que se pueden descargar de multitud de páginas web a lo largo y ancho de la telaraña mundial. Aún sin tener la más mínima idea de programación, cualquier usuario que se maneje medianamente con el programa de Macromedia tiene a su alcance la posibilidad de crear en un par de días animaciones de mayor o menor carga erótica con el único límite de su creatividad y de su propio código ético. Da igual que la experiencia de juego sea en muchos casos decepcionante, que los gráficos estén hechos a toda prisa y que el contenido sea casi siempre políticamente incorrecto. Cazadores violados por osos, pechos de todas formas, tamaños y colores, penes que eyaculan ante hordas de vaginas asesinas… Situaciones tan disparatadas que su único verdadero «problema» es el de llamar la atención de asociaciones de mentalidad preclara con ganas de hacerse notar que acostumbran a exhibir un escaso sentido del humor. Ni siquiera el tristemente célebre en los últimos meses *Benki Kuosoko*, el juego (¿?) de tortura sexual (¿?) hacia el género femenino (¿?), merece que le dediquemos más que un pequeño rapapolvo por su escasa profundidad –por favor, no malinterpretes el sentido de esta frase– y su nula carga adictiva.

Las animaciones realizadas en Flash tienen un antecedente inmediato en la forma de los clásicos juegos shareware y freeware que acostumbran a «amenizar» las partidas con imágenes de fondo subidas de tono, dirigidos normalmente a hombres heterosexuales (y por extensión, a mujeres homosexuales). La mayoría son juegos de tablero y puzzles, simples rompecabezas basados en cálculos numéricos, versiones de *Tetris*, de *Columns*, del tres en raya, de los juegos de relacionar parejas, etc.; pero hemos encontrado también versiones de *Gals Panic* –por cierto, una de las pocas recreativas con imágenes explícitas que recordamos por estas tierras–, de *Pipemania* y de algún otro título menos popular que nos han hecho pasar más de un buen rato recordando viejos tiempos. Cuando nos topamos con un «algo» llamado *Ibiza Babewatch*, supimos que habíamos llegado demasiado lejos y decidimos proseguir por otros derroteros…

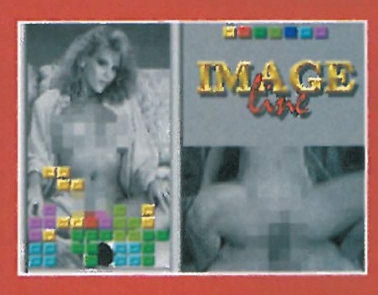

















## JUEGOS HENTAI

Japan is different. ¿No has visto *Lost in Translation*? La cultura oriental es en sí misma todo un universo desconocido a este lado del globo: la gente, las conductas, el sistema de vida, la disciplina, los neones, el sushi, el barrio de Akihabara… Hasta hace no muchos años, la palabra «japonés» acudía a la imaginación irremediablemente ligada a dibujos animados de enormes ojos saltones y aparatos de alta tecnología destinados al ocio electrónico y al consumo de las masas. Y si bien las cosas no han cambiado mucho desde entonces, lo cierto es que la combinación de ambos conceptos ha dado como resultado en el país nipón multitud de títulos para PC en los que los ojos saltones son quizá la parte menos reseñable de la anatomía de sus personajes.

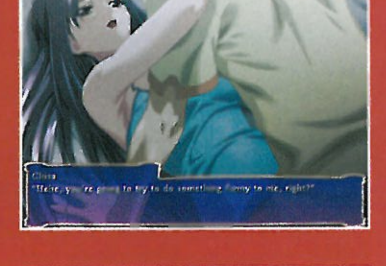
El movimiento hentai lleva tiempo intentando hacerse un hueco en nuestro país mediante la publicación de una razonable cantidad de comics y OVAs varios, pero hasta el momento la penetración de juegos de esta temática en occidente se reduce a tímidas incursiones en los países anglosajones y a un sistema de distribución muy limitado basado en contenidos ofrecidos a través de páginas web. La mayoría de títulos que han logrado salir de Japón pertenecen al género Bishojo («bella joven»), y cuentan historias con varios finales posibles entre las que se van intercalando los frecuentes encuentros sexuales del protagonista.

La acción se desarrolla en base a pantallas estáticas con abundantes globos de texto, melodías midi pegadizas y lugares y situaciones cada vez más explícitos; pero a fin de cuentas el guión es lo de menos, y a menudo el usuario puede seguir avanzando en la aventura sin necesidad de seguir la trama con sólo pulsar el botón del ratón o escoger la opción de avance automático. ¿Te imaginas para qué podrías querer disponer de tus dos manos libres y dejar que el ordenador siga progresando en tu lugar?

*Kana: Little Sister*, *Virgin Roster*, *Idols Galore*, *Secret Wives Club*… La lista es interminable, aunque no todos ellos pertenecen al género Bishojo. Los juegos eróticos de procedencia oriental se pueden clasificar según un montón de parámetros, que incluyen desde la edad de las chicas (especialmente jóvenes en el género Lolicon) hasta su profesión (asistentes y enfermeras en el Cosplay), pasando por la crudeza del contenido (los Kitiku son los más bestias), el sistema de juego en general (versiones de Mah-Jongg y de otros puzzles orientales), etc.

Lo último en juegos hentai son los Virtual-Mate, algo así como una adaptación del concepto de webcam erótica al mundo de los videojuegos que permite a los desarrolladores mantener un contacto personal con los usuarios y ofrecerles nuevos y exclusivos contenidos, a cambio, por supuesto, de las correspondientes sumas de dinero. *Let's Meow Meow!* es el primer ejemplo de esta nueva práctica empresarial, y en *The Game.Mag* estamos tan convencidos de que será un rotundo éxito en su país de origen como de que tardará unos mil años en llegar a nuestras tierras. Como decíamos, Japan is different.



















## SEXO 3D INTERACTIVO

Tal vez no deberíamos decirlo. Se supone que hacemos una revista de videojuegos porque sabemos bastante, más que bastante (ejem) o incluso mucho más que bastante del tema; o por lo menos, que lo aparentamos y damos el pego. Se supone que llevamos demasiados años pegados a las pantallas de la tele y del PC como para dar con algo que nos siga sorprendiendo a estas alturas. Y se supone que el sector vive momentos de una alarmante escasez de ideas, que está inmerso en plena crisis de originalidad desde hace años y tal y tal. Pero, demonios… esto nos ha pillado por sorpresa.

Fíjate en las capturas que acompañan esta página. *Love Chess* es probablemente el más suave de todo el lote, ya que al fin y al cabo no representa más que figuras de porcelana sobre un tablero de ajedrez que se van comiendo mutuamente -en más de un sentido- a medida que transcurre la partida. Si te acuerdas de *Battle Chess*, el juego de Interplay que ya en 1991 animaba el cotarro con simpáticos enfrentamientos, pues lo mismo, pero con fornicaciones en lugar de bofetadas. Nada mejor que una buena partida de *Love Chess* para demostrar la validez del dicho «haz el amor y no la guerra».

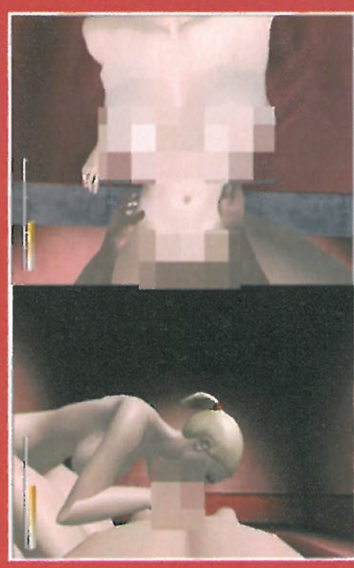
La verdad es que *Strip Kittens* tampoco resulta especialmente ofensivo ni pornográfico. Toda su propuesta se reduce a manejar una cámara en 3D y observar cómo unas jóvenes van perdiendo prendas de ropa mientras bailan en una discoteca al ritmo de la música. Hubiera estado bien que incluyeran también algún personaje masculino, por aquello de los listos de turno que acostumbran a ensañarse con la industria por detalles como éste; pero viendo la profundidad de su sistema de juego, mejor tirarlo directamente a la basura y pasar a cosas más interesantes.

A partir de aquí, el delirio. *MacPlaymate* fue probablemente el primer simulador de «chica de compañía» que pisó jamás un monitor de ordenador. Su interactividad iba mucho más allá de la absurda pasividad del mencionado *Strip Kittens*, tuvo una continuación (*MacPlaymate 2*) y originó sucedáneos en PC de cierta calidad como *Virtual Pet Slave Girl* o el espectacular *EGirl* (seguramente el juego con el apartado gráfico más cuidado de todos los que aparecen en este reportaje).

No obstante, pudiendo compartir el sexo con un ente virtual, ¿por qué limitarse sólo a *hacérselo* a las chicas de compañía y no *hacerlo* y disfrutarlo en común? ¿Sabías que algunos títulos te permiten copular en primera o tercera persona con el personaje que tú elijas, en el sitio que te dé la gana y adoptando la postura que te salga de los… *narices*? La mayoría muestran unos gráficos poligonales al estilo de los de cualquier juego «normal», y en más de un sentido constituyen el equivalente interactivo de las películas porno en el mundo del PC: *3D Slut*, *3D Sex Villa*, *Hentai 3D*, *3D Striptease*, *Somavision*, *Sex Action*, *Sex Extras*, *Diva X Rebecca*… ¿Sorprendido? ¿Conocías alguno? No subestimes el poder de La Red...





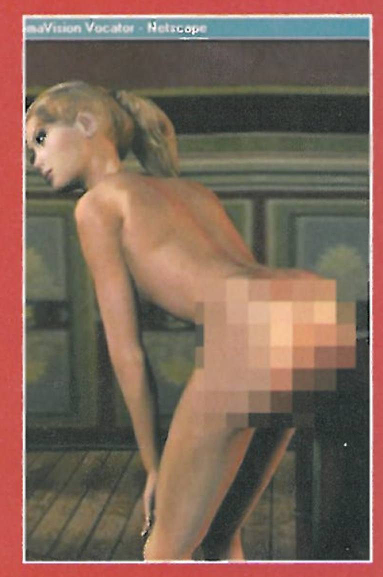











## MODS Y PARCHES DE AFICIONADOS

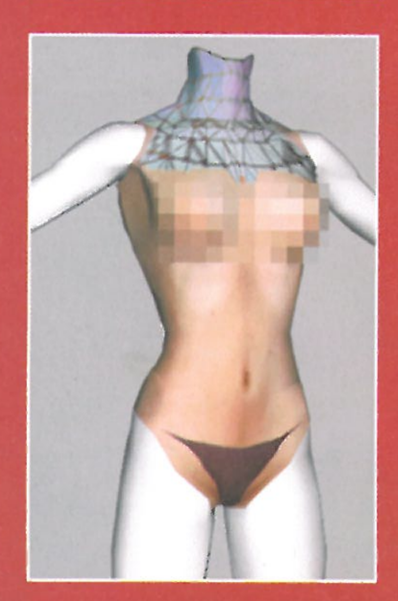


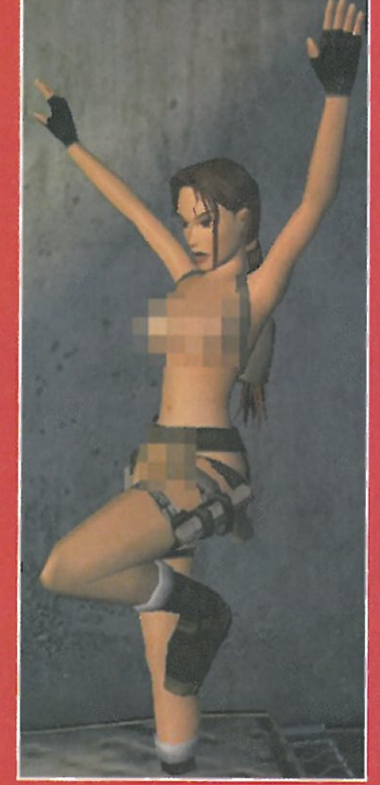


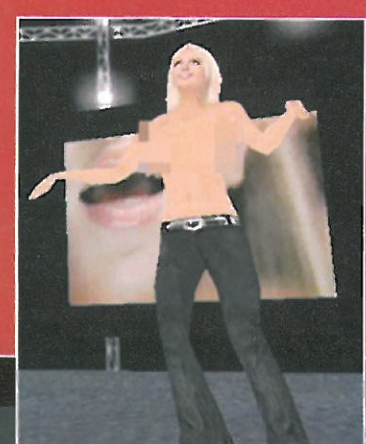












No podíamos elaborar un reportaje sobre el sexo en los videojuegos sin dedicarle unas líneas a los parches nudistas que se vienen prodigando en Internet en los últimos tiempos. Si bien los hay para juegos de casi todos los géneros -sin rebuscar mucho hemos encontrado uno que saca a la luz las partes pudorosas de las chicas de la parrilla de salida en *F1 2002*-, la mayoría se sirven de los editores que las propias compañías desarrollan para crear shooters y aventuras 3D y que habitualmente distribuyen de forma gratuita entre las comunidades de usuarios.

El 90% de los mods de este tipo se limitan a cambiar modelos 3D o texturas («skins») y hacer que los personajes luzcan un aspecto más atrevido. Si se dispone de la herramienta original, la edición del modelo poligonal es un proceso sencillo y acostumbra a dar buenos resultados: tirar de un vértice para aquí, arrastrar de una arista para allá, añadir unos cuantos triángulos, ajustar la aplicación de las texturas, etc. A menudo se pueden encontrar convertidores de formatos y visores en forma de plug-ins que permiten importar y exportar los modelos del juego a programas de diseño 3D más generales, lo que permite ponerse a trabajar con ellos en dos patadas y evita el engorro de tener que estar constantemente acostumbrándose a nuevos interfaces: 3D Studio, Maya, Lightwave, Truespace, Blender, Milkshape 3D...

Los ejemplos son abundantes, y van desde los típicos mods de *Quake* y *Unreal* hasta los más exóticos de *Los Sims* o *Britney's Dance Beat*; pasando por *Duke Nukem*, *Max Payne*, *Morrowind*, *Jedi Knight*, *GTA*, *Blade of Darkness*, etc. Y, por supuesto, *Tomb Raider*. Lara no sólo inició una pequeña revolución sexual en el ámbito del marketing de los videojuegos, sino que «animó» a muchos jóvenes a intentar descubrir qué había más allá de su ropa ajustada y dio origen a infinidad de *fakes* y trucos falsos que se extendieron como la pólvora (y que a la larga provocaron la aparición de este tipo de parches): «Da un paso hacia delante, otro hacia atrás, uno a la derecha, otro a la izquierda, otro a la derecha, otro a la izquierda, da un par de volteretas mientras desenfundas y salta tres veces alrededor de la cama al ritmo del Wannabe para que Lara se quite la ropa...». Qué tiempos aquellos, ¿eh?

En cuanto a las consolas, las complicaciones a la hora de cargar los juegos una vez modificados han restringido casi por completo el desarrollo de esta actividad al entorno del PC. El parche de *Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball* y el código de GameShark que desbloqueaba el skin desnudo de Kasumi en la versión Dreamcast de *Dead or Alive 2* -procedente de una intro oculta del juego- son quizá lo más destacado; pero lo de ocultar contenidos comprometidos para evitar la censura no es exclusivo de *DoA 2*. *Giants: Citizen Kabuto* (PC), por ejemplo, incluye «de fábrica» algún que otro torso femenino al aire escondido entre sus bits que se puede utilizar con sólo borrar un determinado archivo del disco duro. Más fácil imposible...



## SOUVENIRS Y ARTÍCULOS DE COÑA

No sólo de juegos vive el adicto. En una gran mayoría de casos (casi todos, en realidad) el usuario al que se dirigen las compañías de software para ofrecerle sus productos es también una persona «normal», física y real, perfectamente capaz de interactuar con el medio que le rodea y de apagar el ordenador o la consola cada vez que lo considera oportuno. ¿Por qué no poner también a su alcance productos alternativos que pueda manipular con sus manos cuando se canse de manejar el pad y el ratón?

### DOA: XTREME BEACH VOLLEYBALL + ALMOHADA

En principio, una almohada como ésta no tendría porqué aparecer en un reportaje como éste. Las almohadas se utilizan para dormir, ya sabes, y ni aún incluyendo un par de dibujos a tamaño real de una de las chicas de *DoA: Xtreme Beach Volleyball* en el anverso y el reverso debería tener mucho que ver con esto del sexo en los videojuegos. ¿Qué es entonces lo que hace a esta almohada tan especial? El tiempo y el espacio. Microsoft la incluyó en un pack especial conmemorativo del segundo aniversario del lanzamiento de Xbox en Japón en marzo del año pasado, junto a una edición especial de la consola en color azul a juego con el traje de Kasumi. Las ventas de Xbox seguían sin levantar cabeza, sus pocos usuarios se la habían comprado principalmente para deleitarse con el apartado gráfico del juego de Tecmo y las almohadas de este tipo (*dakimakura*) llevaban ya unos años haciendo furor entre los otakus y fans del manga; como te puedes imaginar, no siempre la usaban para dormir...

### REZ + VIBRADOR

*Rez* tampoco es lo que se dice un juego de remarcable contenido sexual. Sus gráficos son de todo menos libidinosos, su música es demasiado artificial y electrónica y su mecánica de juego es lo suficientemente aséptica como para poder utilizarla como argumento ante las asociaciones de antijugadores tocapelotas que consideran que *Tetris* es sexista por incluir piezas rectangulares con forma de pene. Pero, ahh, si alguien diseñara algún aparato que se conectara al puerto USB de la consola y que vibrara al ritmo de la música hasta cuatro veces más fuerte que el Dual Shock, las cosas cambiarían bastante... ¿no te parece? Sega dijo que no, que el Trance Vibrator era sólo para poner debajo del asiento y sentir así con más intensidad la «experiencia de juego». Pero vaya, casi que preferimos creer que era una excusa y que el mundo no está lleno de pervertid@s.

### SINGLES + PRESERVATIVOS

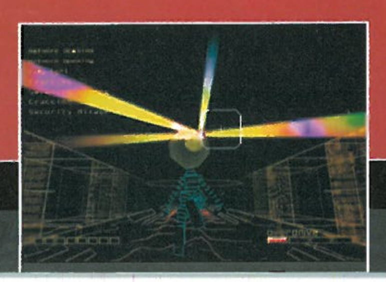
Al contrario que *Rez*, *Singles* sí que está orientado a una temática decididamente adulta: ligoteos poco inocentes, pechos y miembros bien definidos, cuerpos en pelota picada, edredoning... El título de Rotobee no sólo trata el tema de la desnudez con absoluta naturalidad, sino que hace de las relaciones sexuales el objetivo principal del juego y uno de los factores fundamentales de su -relativo- éxito. Tal vez por eso Durex decidió regalarlo el año pasado en una promoción limitada a 1.000 unidades, para que las parejas pudieran comprobar lo absurdo de su propuesta (comparado con la posibilidad de ponerla en práctica en el mundo real) y siguieran comprando y pagando condones eternamente...















## "ESTUDIOS" E "INFORMES"

¿«Estudios e informes»? ¿O diríamos mejor… «panfletos y octavillas»? No pensabamos dedicarles más que una elegante omisión a sus ridículos planteamientos en todo el reportaje, pero las últimas fechas han sido pródigas en folletines navideños y hemos pensado que tampoco estaría de más incluir unas raciones de humor inteligente en la revista. Pensamos incluso en hacer un *estudio sobre los estudios sobre videojuegos* (*«Hemos analizado* ***300 millones*** *de estos estudios y hemos llegado a la conclusión de que sus planteamientos evidencian claros síntomas de* ***frustración y negatividad****; que deducimos -porque nos sale de las pelotas- que sus autores siguen sin asumir la realidad de las nuevas tecnologías; que en el 88,7% de los casos su elaboración acaba resultando en* ***conductas claramente agresivas y violentas*** *hacia la indefensa industria del videojuego; que un 93,1% de ellos son* ***intransigentes, dictatoriales y restrictivos para con las libertades del jugador****; que en su redacción abundan las afirmaciones gratuitas y los clichés pasados de rosca…»*). Pero ni vale la pena dedicarles tanto tiempo, ni tenemos el espacio para hacerlo.

El primero de ellos, obra de Amnistía Internacional (*«Con la violencia hacia las mujeres no se juega»*) es un ladrillo de 40 páginas en plan serio con algún concepto interesante pero que acaba cayendo en los mismos tópicos de siempre. El segundo, surgido de la colaboración del CIDE (Centro de Investigación y Documentación Educativa) y el Instituto de la Mujer, tiene un título demasiado largo como para reproducirlo íntegramente… y todavía no estaba disponible en la web del CIDE cuando fuimos a echarle un vistazo; pero encontramos otro del mismo autor bastante divertido, también de 2004 y titulado *«La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos»*, que intuimos que es el mismo -sólo que con distinto título- y que para el caso nos sirve perfectamente.

Sólo una cosa más: Que sea la última vez que alguien dice que los videojuegos son machistas por dirigirse a un público masculino. Según la ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association), sólo un 25,1% de los jugadores de Europa occidental en 2004 eran mujeres. Muchos argumentos giran en torno a la idea de que hay pocas mujeres que jueguen porque hay pocos juegos para mujeres… ¿pero no será al revés? ¿No será que hay pocos juegos para mujeres porque hay pocas mujeres que jueguen? ¿Qué fue antes, el huevo o la gallina? Nosotros, al menos, lo tenemos bastante claro: ¿Recuerdas cuando los juegos todavía no incluían contenidos sexistas -*Space Invaders*, *Pac-Man*, los primeros tiempos del Spectrum…- y una gran mayoría de mujeres los ignoraban tanto o más que ahora?

Asumamos de una vez que hombre y mujeres somos distintos -ni mejores ni peores-, y que en gran medida fueron las mujeres quienes «discriminaron» a los videojuegos en sus inicios. No a la inversa. Hay más juegos para hombres porque, sencillamente, a los hombres nos gustan más. ¿Por qué si no iba a haber muchos más hombres que mujeres programándolos? Perdona si estamos generalizando demasiado, pero decir que los juegos son machistas por estar orientados a un público masculino (no hay que olvidar que la del videojuego es una industria que, como cualquier otra, mira por sus intereses) es como decir que el jazz es racista por estar hecho por y para negros (ahora que venga alguien a llamarnos racistas por llamar «negros» a la gente «de color») o que los dibujos animados discriminan a la gente mayor por estar pensados para críos.

De locos. Te dejamos con algunas de las afirmaciones que se recogen en ambos «estudios». El lector medio de *The Game.Mag* debería ser lo suficientemente inteligente como para poder formarse una opinión sin tener que ser llevado permanentemente de la mano… de modo que prescindiremos de comentarlas y que cada uno saque sus propias conclusiones. Todo tuyo, pues.

**CITAS AI:**

Acerca de *GTA: San Andreas*: *«[…]* ***el fomento que este juego hace de la violencia contra las mujeres****. […] Una vez hayan acabado y se haya pagado el dinero oportuno,* ***el jugador puede recuperar su dinero agrediendo hasta la muerte a la mujer****.»*

Ehmm, disculpa… ya, dijimos que no haríamos comentarios, pero no podemos evitarlo: Qué pasa, ¿que sólo probaron a agredir a las mujeres?

Acerca de *NFSU2*: *«[…] el coche y las mujeres parecen entrecruzarse situándolos para el jugador en el mismo plano de objetivos. Iguala la conducción de estos vehículos a la compañía de las mujeres.»*

*«La escasa presencia que los personajes femeninos tienen no sólo en el plantel protagonista sino incluso en el desarrollo como extras del argumento es otro de los rasgos sobre los que Amnistía Internacional quiere llamar la atención. […] Sólo un escaso* ***20 por ciento*** *de estos títulos contenía entre sus protagonistas a personajes femeninos. Estamos ante una de las representaciones más comunes de la discriminación que sufren las mujeres en la sociedad, la que la CEDAW reconoce como* ***exclusión de las mujeres*** *basada en su sexo.»*

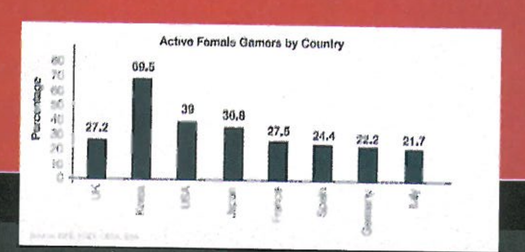
*«Los videojuegos fomentan la discriminación hacia las mujeres porque las excluyen y apartan a la invisibilidad; porque restringen su protagonismo relegándolas a papeles secundarios; porque en muchos casos las presentan como "objetos" de los hombres, siendo uno de los estereotipos más comunes el de la mujer-prostituta.»*

*«Las revistas* [de videojuegos]*, en sus gráficos y lenguaje, fomentan la discriminación de las mujeres añadiendo nuevos componentes a la imagen ya de por sí estereotipada. […] En el lenguaje abundan las referencias sexistas y la presentación de las mujeres como premio y objeto de un jugador que, se da por hecho, es hombre.»*

*«[…] esta discriminación encuentra en este mercado episodios que se pueden calificar de fomento y banalización de la violencia contra las mujeres.»*

**CITAS CIDE/IM:**

*«Prácticamente todos los videojuegos analizados reproducen estereotipos sexistas, en mayor o menor medida.*




***Están hechos por hombres y para los hombres****. […] Por eso son los chicos los que más juegan.»*

*«La representación femenina en los videojuegos es menor (17% frente a 64%), generalmente minusvalorada, y en* ***actitudes dominadas y pasivas****. Sus modelos corporales son tendentes a la* ***exageración*** *(90%) con idealizaciones de personajes sacados del cómic o hasta del cine porno.»*

*«Con este tipo de videojuegos* ***las chicas aprenden la dependencia y los chicos la dominación****.»*

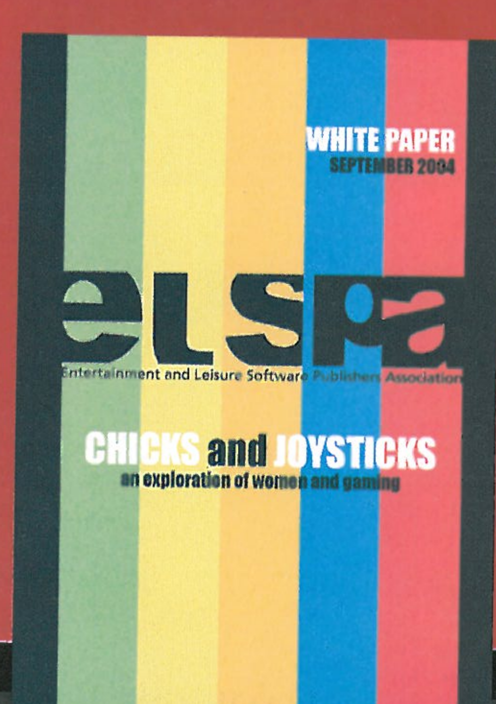
*«****Modelo masoquista****: Mujeres pasivas y sumisas, que son víctimas (Jill Valentine de Resident Evil), que han de ser rescatadas (princesa Peach de Super Mario Bros), que van en segundo plano, que complementan al hombre, cuya función está al servicio del hombre (Vice City), con una imagen frágil y dolorosa (Silent Hill).»*

*«En esta cultura "macho" una* ***idea distorsionada de lo masculino es elevada a la categoría de universal y válida*** *[…] Por el contrario, lo femenino es asimilado a debilidad, cobardía, conformismo y sumisión.»*

*«Las revistas especializadas establecen una relación proporcional entre la violencia de un juego y su calidad. Porque* ***la violencia vende****.»*

*«La mayoría de las personas jóvenes encuestadas y entrevistadas o que han participado en los grupos de discusión creen que los videojuegos* ***no les afectan****. Es casi unánime el consenso sobre este aspecto. No son conscientes de cómo influye en su concepción de la realidad, en sus creencias y valores, en sus comportamientos, en sus relaciones con los que les rodean.»*

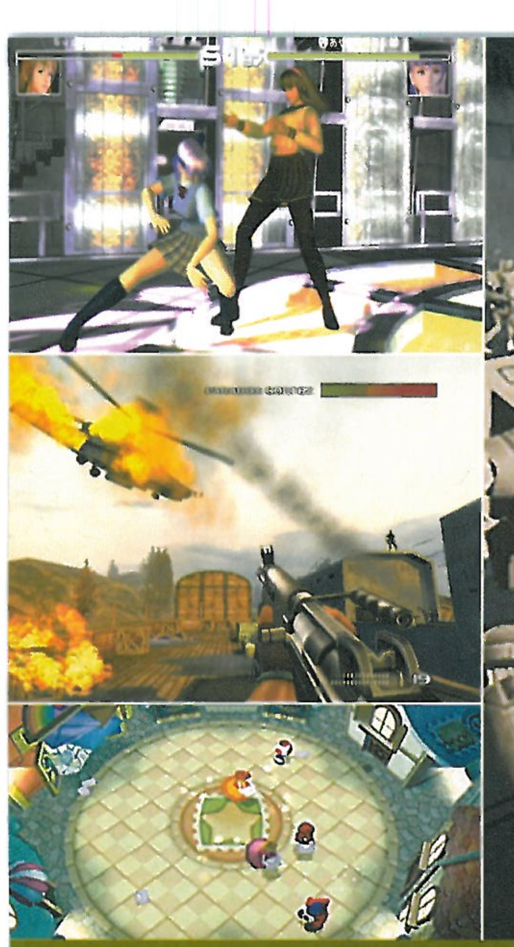
*«****La mayoría de las personas adultas desconocen los contenidos y los valores de este mundo*** *en el que están inmersos los niños y niñas.»*



# Reportaje Especial





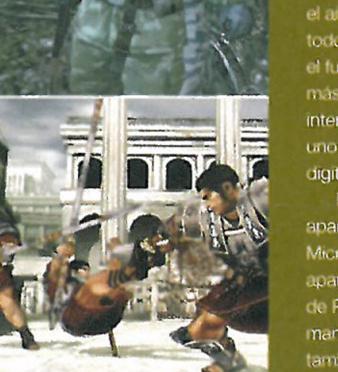





# LO MEJOR DEL 2005









NO ES ALGO nuevo lo de hacer un repaso a lo mejor que ha sucedido durante el año cuando éste se acaba. Y tampoco es algo nuevo aventurarse a predecir lo mejor que viviremos en el año que ya ha empezado. Pero como a todos nos gusta saber lo que nos depara el futuro, se nos ocurrió que no estaría de más hacer una lista con los títulos más interesantes que veremos en todos y cada uno de los sistemas de entretenimiento digital de los que disponemos.

Hemos dividido el reportaje en cuatro apartados generales distintos: Sony, Microsoft, PC y Nintendo. Dentro del apartado de Sony podrás encontrar juegos de PS2 y de PSP, por supuesto. De igual manera, dentro del apartado de Nintendo también encontrarás algunas novedades para NDS además de lo mejores títulos que aparecerán para Gamecube. Algunos juegos son multiplataforma y, aunque solo aparezcan en uno de los apartados, también especificamos para qué otros sistemas se lanzarán al mercado.

Estamos seguros de que muchos de vosotros echaréis en falta algún que otro juego o pensaréis que ciertos títulos no merecerían estar en la lista que hemos confeccionado. Pero por falta de espacio, hemos tenido que limitarnos a un número concreto de juegos. Nuestro criterio de elección se ha basado en la confianza de que estos títulos puedan aportar algo nuevo, original o innovador a la industria y esperamos sinceramente no habernos equivocado demasiado. Por alguna u otra razón, todos los que están tenían algo que les hace especiales y merecían ser comentados. Pedimos perdón de antemano por habernos olvidado de algunos (a conciencia) y los que no han cabido ya tendrán sus merecidas páginas en los siguientes números de la revista.

Pero basta ya de charla y justificaciones y pasemos a lo que importa. Pasemos a lo que nos depara el año 2005, el cual muy difícil lo tiene para superar los grandísimos títulos que nos ha brindado el 2004.

> > > > >

# SONY

### Ape Academy (PSP)

**Desarrollador:** Sony | **Género:** Party Game | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** No
¿Te gustan los *party games*? Claro, a nosotros también. *Ape Academy* se perfila como una auténtica joya del género con sus 45 mini juegos infestados de monos que intentarán superar una serie de retos a cada cual más divertido y complicado. El juego dispondrá de modo multijugador a través de WiFi (cuatro jugadores simultáneos) e incluso podrás deleitarte con otro compañero y una sola PSP. Se acabaron los aburridos viajes en autobús o tren.
**Predicción:** *Ape Academy* se perfila como un título muy entretenido que será el acompañante perfecto al lanzamiento de PSP en España.



### Devil May Cry 3

**Desarrollador:** Capcom | **Género:** Aventura/Acción | **Lanzamiento:** Marzo 2005 | **Otros sistemas:** PSP (versión diferente)
Dante regresa y nos cuenta las fechorías que hacía cuando era más joven, ya que *DMC3* es una secuela del primer *Devil* que volverá a incidir en la acción sin freno. ¿Has visto las peripecias de Neo en *Matrix*? Pues algo parecido es lo que ofrecerá Dante en su tercera aventura. Golpes acrobáticos, utilizar a los enemigos como tablas de surf, liquidar a decenas de enemigos en cuestión de segundos y agarrarse a postes para dar vueltas y patadas a todo el que ose acercarse.
**Predicción:** Si se parece a *DMC2*, la hemos pifiado. Si se parece al primer *DMC*, todavía queda esperanza de que *DMC3* sea un grandísimo juego.



### Gran Turismo 4

**Desarrollador:** Polyphony Digital | **Género:** Simulador de conducción | **Lanzamiento:** Marzo 2005 | **Otros sistemas:** No
La serie *Gran Turismo* está considerada una de las mejores –o la mejor- en lo que a simuladores de conducción se refiere. Y por méritos propios, nadie lo duda. *GT4* incluirá más de 700 coches, circuitos calcados de la realidad y un sistema de control como nunca antes se ha visto. La falta de un modo online no será impedimento para que *GT4* se convierta en el mejor simulador del momento y una vez más tendremos que quitarnos el sombrero ante el estupendo trabajo de los chicos de Polyphony Digital.
**Predicción:** El éxito de *GT4* está más que asegurado. Liderará las listas de ventas durante semanas y será nuestra obsesión durante meses.



### Metal Gear Solid 3: Snake Eater

**Desarrollador:** Konami | **Género:** Aventura/Acción/Sigilo | **Lanzamiento:** Marzo 2005 | **Otros sistemas:** No
Retrocedemos hasta los años 60, en plena guerra fría y nos sumergimos en una espesa jungla para rescatar a un científico al que obligan a construir una arma capaz de cambiar el rumbo de la historia. Nuestro personaje tiene el nombre en clave Snake. ¿Solid Snake? Ya veremos. Aunque nos parece que será otro Snake y no el que conocíamos hasta ahora. La serie *MGS* incluye con esta tercera entrega novedades como el aspecto de *superviviencia*. Nuestro personaje podrá comer para sobrevivir y tendrá que moverse por un entorno muy diferente al de anteriores aventuras.
**Predicción:** *MGS3* será una aventura muy interesante, aunque después de probar la versión americana del juego dudamos de que llegue a superar al primer *Solid*. El próximo mes te ofreceremos una completísima review del juego.



### Midnight Club 3 Dub Edition

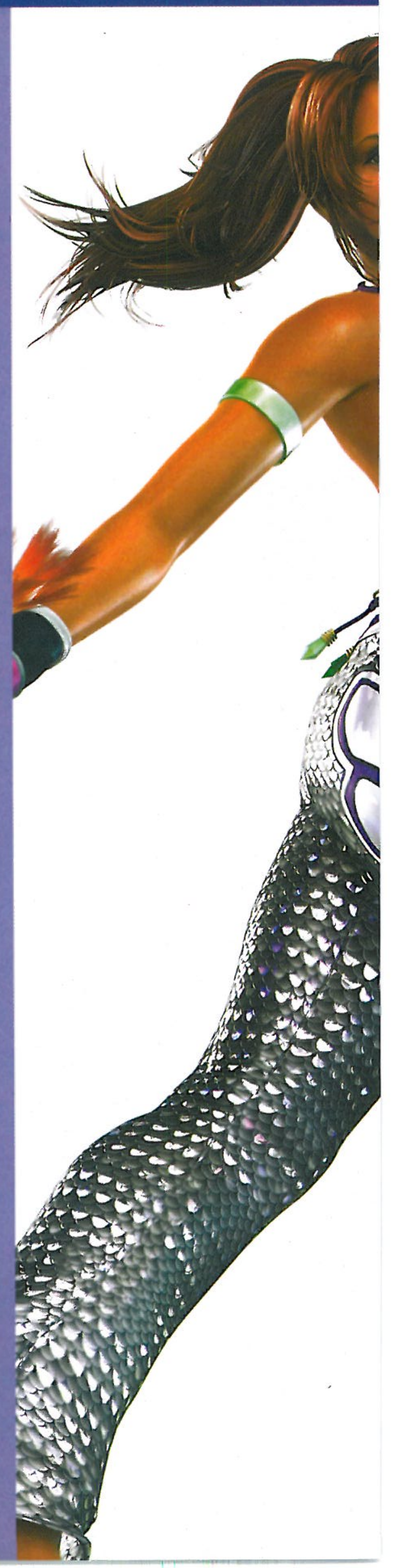
**Desarrollador:** Rockstar San Diego | **Género:** Conducción y tuning | **Lanzamiento:** Principios 2005 | **Otros sistemas:** Xbox
A lo del tuning le está pasando algo parecido a lo que sucedió con los deportes extremos. Empezó como una moda y se ha establecido como un auténtico fenómeno. En el mercado de los videojuegos, el líder actual lleva el sello de EA, pero los chicos de Rockstar tienen preparada una auténtica bomba con nombre propio. *Midnight Club 3 Dub Edition* promete ser una auténtica experiencia de conducción y tuning que hará las delicias de los miles de aficionados que hay en nuestro país. Los más de 60 coches reales que incluirá el juego nos van a dar horas y horas de diversión.
**Predicción:** Un firme aspirante al trono de la conducción *tuneada* que puede ser una de las sorpresas del año. Su éxito está más que asegurado.



### Resident Evil: Outbreak File 2

**Desarrollador:** Capcom | **Género:** Survival horror | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** No
¿Un *Resident Evil* con opciones online en el que varios jugadores pueden vivir la aventura de forma simultánea? Pues claro que queremos algo así en Europa. Parece que en Capcom se han dado cuenta de eso y esta segunda entrega de *Outbreak* será igual que la versión japonesa. Es decir, podremos sentir el terror acompañados de otros jugadores a través de nuestro adaptador de red. Se acabaron las versiones capadas a las que nos tienen acostumbrados muchos desarrolladores y distribuidores. Esperemos que la infraestructura de nuestro país aguante tanto zombi deambulando por su cableado.
**Predicción:** La cantidad de usuarios que dispongan de adaptador de red y conexión a banda ancha determinará el éxito de *REOF2*, pero eso no quita que será un gran juego.







## Ridge Racer (PSP)

**Desarrollador:** Namco | **Género:** Conducción arcade | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** Nintendo DS

Te guste o no el aspecto arcade en los juegos de conducción, es innegable que la serie *Ridge Racer* de Namco ha marcado época en el mundo de los videojuegos. Y ver que podremos disfrutar de una versión para la PSP de Sony se nos antoja como un auténtico regalo caído de los cielos. Lo que hemos visto hasta ahora del juego nos ha dejado boquiabiertos. Gráficos impresionantes y una velocidad endiablada. Solo nos preocupa no quemarnos los dedos al jugar con algo tan rápido y feroz mientras estemos sentados en la taza del váter.

**Predicción:** Posiblemente será el juego que la gran mayoría de usuarios se lleven a casa cuando la PSP aterrice en nuestro país.




## Tekken 5

**Desarrollador:** Namco | **Género:** Lucha | **Lanzamiento:** Verano 2005 | **Otros sistemas:** No

¿Por qué es tan buena la serie *Tekken*? Aunque parezca mentira, algunos usuarios todavía no le han visto la gracia a una de las más famosas sagas de Namco. Pues bien, *Tekken 5* llegará para la negra de Sony y demostrará que sigue siendo el luchador más firme del cuadrilátero gracias a su casi infinita jugabilidad y a su profundidad de juego. Es aquí dónde radica el secreto de *Tekken*. Aunque tuviera unos gráficos de pena, seguiría siendo genial porque su sistema de control es insuperable. Por supuesto, *Tekken 5* vendrá con nuevos personajes y nuevas características.

**Predicción:** Será el sustito perfecto para *Tekken 4*, al cual todavía jugamos de vez en cuando. Otro éxito de ventas, aunque moderado debido a la poca popularidad de los juegos de lucha hoy en día.



## Timesplitters Future Perfect

**Desarrollador:** Free Radical | **Género:** Shooter en primera persona | **Lanzamiento:** Marzo 2005 | **Otros sistemas:** Xbox, Gamecube

*Timesplitters 2* consiguió dividir a todos los aficionados a los buenos shooters en primera persona. Por un lado estaban los que quedaron prendados del juego de Free Radical y, por otro lado, estaban los que simplemente odiaban a muerte el título y no querían saber nada de él. ¿Dónde estamos nosotros? Nos encantó *TS2*, sin duda y, se nos antoja que *Future Perfect* va a convertirse en uno de los mejores shooters del año tanto en su modo para un jugador como en su modo multijugador. Se nos hace la boca agua pensando en sus posibilidades online.

**Predicción:** Bajo el amparo de la todopoderosa EA, los chicos de Free Radical no deberían tener problemas para convertir a su título en uno de los éxitos de este año.



## Wipeout Pure (PSP)

**Desarrollador:** SCEE Studio Liverpool | **Género:** Carreras/Combates | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** No

El primer *WipeOut*, para PlayStation fue una revolución. Uno de los mejores títulos que pasaron por la gris de Sony y el mejor en su género. Así pues, era de esperar que Sony recuperara esta saga para el lanzamiento de PSP. ¿Y qué ofrecerá *Pure*? Pues más de lo mismo aunque aderezado con naves y circuitos nuevos y la posibilidad de organizar partidas multijugador de hasta 8 participantes a través de WiFi. Será la competencia de *Ridge Racer* en lo que a carreras se refiere.

**Predicción:** Nos encanta la serie *WipeOut* y será un auténtico placer disfrutar de *Pure* en cualquier rincón del planeta. Veremos cuánto dura la batería de PSP con juegos como este…



## Enthusia Professional Racing

**Desarrollador:** Konami | **Género:** Simulador de conducción | **Lanzamiento:** Mayo 2005 | **Otros sistemas:** No

En su primera incursión en el mundo de la conducción, parece ser que en Konami están tirando la casa por la ventana. *Enthusia* se presenta como el único juego capaz de plantarle cara al intocable *GT4* y sus credenciales asombran lo suyo. Física de conducción ultra realista, coches oficiales, circuitos de todos los tipos y posibilidad de *retocar* el coche hasta la saciedad. La nueva obra de Konami viene dispuesta a ganar la carrera por el liderato de la simulación automovilística y parece que vaya a quedarse rezagada.

**Predicción:** Es difícil predecir el éxito de *Enthusia*. Puede triunfar como nadie si resulta ser tan bueno como parece o hundirse en el olvido si no cumple con las expectativas.




## WRC (PSP)

**Desarrollador:** Sony | **Género:** Conducción/Rallies | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** No

La versión para PS2 de *WRC*, que ya va por su cuarta entrega, ha ido mejorando en cada nuevo título. Si consiguen trasladar toda la emoción que desprende *WRC4* en un aparato tan pequeño como PSP, vamos a volvernos locos de alegría por poder disfrutar de una buena carrera de rallies donde nos plazca. Por supuesto, *WRC* para PSP traerá consigo todas las licencias del World Rally Championship y toda la parafernalia que inunda a sus hermanos mayores. Lo que hemos visto hasta ahora tiene una pinta impresionante.

**Predicción:** Muchos juegos de conducción acompañarán el lanzamiento de PSP y el mayor problema es que todos parecen igual de buenos. *WRC* triunfará en España. Quizás no en Estados Unidos, pero en nuestro país, sin duda.



# MICROSOFT

### Brothers in Arms

**Desarrollador:** Ubisoft | **Género:** Shooter bélico | **Lanzamiento:** Principios del 2005 | **Otros sistemas:** PC, PS2

El género de los shooters en primer persona empieza a estar tan saturado como el género de conducción, pero siempre hay sitio para una buena obra como lo que parece será *Brothers in Arms*. La verosimilitud será una de las palabras que sonará con más fuerza en este título de Gearbox que intentará recrear algunos de los momentos más cruentos y duros de la Segunda Guerra Mundial. Por supuesto, tu estarás en medio de todo y deberás apañártelas embutiéndote en un miembro del cuerpo de paracaidistas. Estamos impacientes por ver ya el desembarco de Normandía.

**Predicción:** Después de la decepción que ha supuesto *Call of Duty*, todas nuestras esperanzas están puestas en *Brothers*, que se perfila como un shooter interesante y sobrecogedor.

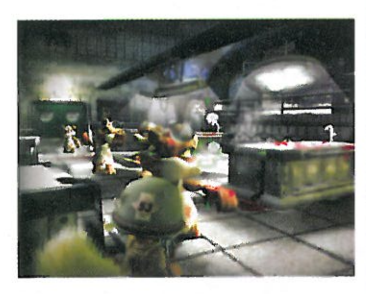


### Conker: Live and Reloaded

**Desarrollador:** Rare | **Género:** Aventura/ Plataformas | **Lanzamiento:** Marzo 2005 | **Otros sistemas:** No

Si nos gustan las cosas raras y sorprendentes, el título de Rare es una de las mejores opciones que tendremos en los próximos meses, con permiso de los juegos de Oddworld. Conker: Live and Reloaded es un remake de Conker Bad Fur Day que apareció para N64 allá por el año 2001. Disfrutaremos del modo para un jugador original y el aspecto gráfico ha mejorado mucho gracias a la potencia de la máquina de Microsoft.

**Predicción:** La verdad es que esperamos ansiosos ver el resultado de este título. O puede ser un sonado fracaso o puede muy bien ser que nos robe muchas horas de nuestras vidas. Lo que está claro es que no dejará a nadie indiferente.



### Dead or Alive Ultimate

**Desarrollador:** Tecmo | **Género:** Lucha | **Lanzamiento:** Primavera 2005 | **Otros sistemas:** No

*Dead or Alive 3* continúa siendo uno de los juegos más bellos e impresionantes que existen en el mercado gracias a unos gráficos y a una velocidad que quitan el hipo. *Dead or Alive Ultimate* vendrá con un lavado de cara relativo pero con opciones online demoledoras que harán las delicias de todos los aficionados a los buenos juegos de lucha. Su profundidad de juego todavía está por ver como será, pero su compatibilidad con Xbox Live puede barrer de un golpe todo lo visto hasta ahora en el género. Ya imaginamos los torneos que se organizarán por todo el mundo.

**Predicción:** No esperamos grandes cambios en general, pero su una jugabilidad endiablada y un modo online que funcione a la perfección. Revitalizará el género de la lucha.

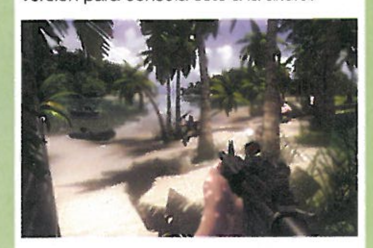


### Far Cry Instincts

**Desarrollador:** Ubisoft | **Género:** Shooter en primera persona | **Lanzamiento:** Marzo 2005 | **Otros sistemas:** PS2

Hace tiempo que se habla de *Far Cry Instincts* y la causa de su tardanza en aparecer quizás se deba a que en Ubi Soft no han querido conformarse en adaptar a la ligera el genial juego de PC a la máquina de Microsoft. Se ha reconstruido todo el juego partiendo desde cero y con un motor gráfico nuevo. Se han mantenido los escenarios pero se han hecho pequeños retoques aquí y allá y se han cambiado algunos aspectos de la jugabilidad. Mención especial merecen las nuevas habilidades del protagonista, Jack Carver, que aumentarán la diversión de la experiencia algunos enteros.

**Predicción:** La versión para PC de *Far Cry* continúa siendo un grandísimo juego y es de lo mejor que hemos visto en mucho tiempo. Esperemos que su versión para consola esté a la altura.



### Forza Motorsport

**Desarrollador:** Microsoft | **Género:** Simulador de conducción

¿La respuesta de Microsoft al *GT4* de Sony? Pues parece que sí, aunque *Forza Motorsport* viene cargado con características que parecen más propias de un título de *tuning* que de un simulador. Aunque lo más llamativo de Forza es la tecnología *Drivatar*, con la cual los pilotos controlados por la máquina aprenderán a conducir según el modo en que tú lo hagas. En teoría el invento suena de maravilla, pero ya veremos cómo queda en la práctica. De todas formas, el título presenta un apartado visual imponente y rezamos para que el sistema de control esté a la altura.

**Predicción:** Se avecina un gran combate por la supremacía de la simulación automovilística. *Forza Motorsport* deberá esforzarse mucho para hacerle sombra a *GT4*.




### Mercenaries

**Desarrollador:** LucasArts/Pandemonic | **Género:** Guerra | **Lanzamiento:** Febrero 2005 | **Otros sistemas:** PS2

Imagina por un momento el juego GTA. Ahora imagina un campo de batalla en el que hay tanques, soldados y helicópteros. Mezcla las dos cosas y empezarás a hacerte una idea de lo que se te avecina con *Mercenarios*. Los creadores de *Full Spectrum Warrior* han mantenido la temática bélica en su nuevo título pero han cambiado la forma sustancialmente y, por lo visto hasta ahora, esta obra se perfila como una auténtica sorpresa de la nueva temporada. Más noticias sobre *Mercenarios* muy pronto.

**Predicción:** La fórmula *GTA* se está abriendo camino en otros géneros y eso siempre es una buena noticia. Si el título de Pandemonic cumple con todo lo prometido, podemos estar ante uno de los grandes del año.





# Xbox



## Oddworld: Stranger's Wrath

**Desarrollador:** Oddworld Inhabitants/EA | **Género:** Shooter *raro* | **Lanzamiento:** Marzo 2005 | **Otros sistemas:** No

*Raro* es uno de los adjetivos que podría nombrarse cuando se habla de cualquier título de *Oddworld*, sin duda. Y para alegría de muchos, este peculiar universo está a punto de volver, pero de una manera que nadie había sospechado. Un shooter en primera persona con un personaje que es más *cool* de lo que hubiéramos imaginado nunca. Aunque lo que más nos ha llamado la atención es la munición que utilizará el personaje: seres vivos. Si es que cosas *raras*, en *Oddworld Stranger's Wrath* las que quieras.

**Predicción:** Cualquier juego que sea original es bueno para la industria. Si además va acompañado de una buena jugabilidad y buenos apartados gráfico y sonoro, entonces nos encanta incluso antes de haberlo probado.



## Pariah

**Desarrollador:** Digital Extremes | **Género:** Shooter | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** PC

Otro shooter más, como si no tuviéramos bastante ya con la larga lista que inunda este género. Pero una vez más, se trata de un shooter especial que parece lucir en todos y cada uno de sus aspectos. Un buen guión para el modo de un jugador, opciones multijugador para todos los gustos y colores, gráficos de ensueño, vehículos por doquier y un control delicioso. Recientemente estuvimos en la presentación del juego en Madrid y nos dejó muy buen sabor de boca, con las ganas de probar una versión final. Si a todo lo mencionado le añadimos un genial editor de mapas, *Pariah* dará más de una y de dos campanadas cuando aparezca en el mercado este año.

**Predicción:** ¿Se nota que en The Game. Mag nos gustan los shooters? A decir verdad, nos gustan todos los géneros y creemos que *Pariah* será uno de los platos fuertes en el terreno de los shooters.



## The Punisher

**Desarrollador:** Volition | **Género:** Aventura/Acción | **Lanzamiento:** Febrero 2005 | **Otros sistemas:** PS2, PC

Te ofrecemos una preview de *The Punisher* en este mismo número de la revista, pero un juego como este tenía que estar en lo más esperado del 2005. Lejos de ser una simple adaptación de un cómic, la obra de THQ sorprende a propios y extraños por su calidad gráfica y el despliegue de violencia del que hace gala. Ya no se trata de disparar a todo lo que se te ponga por delante. Puedes rematarlos de la forma que quieras si te apetece. ¿Problemas de censura o gente escandalizada? Probablemente.

**Predicción:** La beta de preview que hemos analizado nos ha encantado y *The Punisher* es mucho más que una licencia. Un *Max Payne* mucho más violento y sanguinario. Un festival de tiroteos y sangre que hará las delicias de los jugadores ávidos de emociones fuertes y *adultas*.



## Splinter Cell: Chaos Theory

**Desarrollador:** Ubisoft | **Género:** Aventura/Acción/Sigilo | **Lanzamiento:** Marzo 2005 | **Otros sistemas:** PC, PS2

Sam Fisher contraataca. Eso siempre es bueno para el sector ya que las dos anteriores entregas de este espía han calado hondo en muchos corazones. El que venía a ser el competidor de Solid Snake se ha labrado un nombre propio y ofrecerá lo mejor de sí en su tercera aventura. Habrá de todo y más, y por supuesto, todo se ha mejorado. El aspecto visual es sorprendente, los programadores parecen haber dado con la IA más *real* del momento y la inclusión de un modo cooperativo se nos antoja de auténtica locura. Por supuesto, todo seguirá teniendo ese toque verosímil que convierte a Sam Fisher en un auténtico ídolo de masas y a sus aventuras en experiencias fantásticas.

**Predicción:** Un éxito asegurado. Sus dos entregas anteriores han marcado época y esta tercera parte promete revolucionar el sigilo y la acción de un solo golpe.



## Star Wars: Episode III Revenge of the Sith

**Desarrollador:** LucasArts | **Género:** Aventura/Acción | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** PS2

Para alegría y regocijo de los usuarios, parece ser que en las oficinas de LucasArts se están tomando un poco más en serio sus productos de entretenimiento digital. Así pues, la compañía no lanza tantos títulos como antes pero éstos parecen cobijar más calidad de la que nos tenían acostumbrados últimamente. *Episode III* podría ser perfectamente un bodrio hecho con prisas para coincidir con el estreno de la película el próximo 19 de mayo, pero parece que la cosa no va a ser así y que será un juego con todas las de la ley. Mejor.

**Predicción:** La popularidad de esta saga *galáctica* ayudará al título a cosechar unas buenas ventas. Ojalá que su calidad esté a la altura.



## Doom 3

**Desarrollador:** Id Software | **Género:** Shooter en primera persona | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** PC (a la venta en verano 2004)

¿Será verdad que al final los usuarios de Xbox podrán disfrutar del terrorífico *Doom 3*? De momento parece que la versión del aclamado juego de PC saldrá en abril en Estados Unidos y, su llegada a España no tendría que demorarse demasiado si las cosas van viento en popa. Poco hay que decir que no se sepa ya de este shooter de Id con tintes de terror y oscuridad retorcida. La versión para Xbox será un calco de la de PC y se rumorea que se pondrá a la venta una edición especial con algunos extras.

**Predicción:** Los shooters parecen desenvolverse con mucha soltura en la caja negra de Microsoft. Veremos si *Doom 3* es tan bueno como en la versión para compatibles.



# PC

### Battlefield 2

**Desarrollador:** Digital Illusions | **Género:** Estrategia | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** No

El primer *Battlefield 1942* salió de la nada y rápidamente se convirtió en un referente por lo que respecta a las partidas multijugador dentro del *género* de la guerra. El *Battlefield* ambientado en la guerra de Vietnam no tuvo la misma repercusión que su predecesor, pero esta nueva entrega promete ofrecer una experiencia única en el campo de batalla. En esta ocasión el escenario es actual y los hechos se desarrollan en un futuro muy cercano. Aunque todo es ficticio, la verdad es que recuerda enormemente a algunas cosas que están pasando en la actualidad. Pero de todas formas, a nosotros nos preocupa más la jugabilida del título que las posibles similitudes con la realidad y, afortunadamente, parece que no andará corto en ese aspecto.

**Predicción:** Los aficionados a las partidas multijugador ya empezamos a frotarnos las manos. Razones no nos faltan.



### Boiling Point: Road To Hell

**Desarrollador:** Deep Shadows | **Género:** Shooter en primera persona | **Lanzamiento:** Mayo 2005 | **Otros sistemas:** No

*Boling Point* no deja de ser un producto curioso. Pintaba muy bien la cosa pero parece que se ha desinflado un tanto al final. En este mismo número tienes una preview completa del juego en la que hablamos con más profundidad de la obra de Deep Shadows. No obstante, tiene sus puntos interesantes y será uno de los productos a tener en cuenta este año, ya sea por algo bueno o algo malo. Si los desarrolladores tienen tiempo de pulir la casi totalidad de sus aspectos, la cosa podría no terminar tan mal como parece.

**Predicción:** Dura es la competencia en el género de los shooters y *Boiling Point* tiene que mejorar su artillería si quiere tener opciones de salir con vida del combate que le espera.



### Championship Manager 5

**Desarrollador:** Beautiful Game Studios | **Género:** Gestión futbolística | **Lanzamiento:** Mayo 2005 | **Otros sistemas:** PS2, Xbox

Gestión de fútbol en estado puro, sin duda. Algunos usuarios todavía no le han pillado el truco a este tipo de juegos, pero los que se han dejado seducir por sus sistemas y su casi infinita base de datos ya están deseando que *CM5* vea la luz. El juego ha recibido un buen lavado de cara y las actualizaciones están a la orden del día, como debe ser en un título de estas características. La rapidez con la que se llevarán a cabo todas las operaciones quitará el hipo a más de uno y conseguirá encandilar a nuevos jugadores.

**Predicción:** Dirigido a un público específico, la saga de *CM* es ya clásica. Su quinta entrega gozará de un gran éxito en algunos países.




### F.E.A.R

**Desarrollador:** Monolith Productions | **Género:** Shooter en primera persona/ Survival horror | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** No

¿Existe alguien que no haya sentido un poco de miedo deambulando por los pasillos de *Doom 3* o desplazándose por las calles de Ravensholm en *Half-Life 2*? Pues parece ser que no será nada comparado con la experiencia que será jugar con *F.E.A.R*, un shooter en primera persona de manos de Monolith en el que se mezcla acción sin freno y terror puro y duro. Corre por internet un video del juego que casi consigue que manchemos los calzoncillos en la redacción de The Game.Mag. Con algunos toques a lo *Matrix*, esta obra intentará erigirse hasta lo más alto del género de los shooters.

**Predicción:** Se trata de uno de esos proyectos que parecen salidos de la nada y que pueden dar la campanada de forma muy sonada. *F.E.A.R.* puede ser una auténtica locura jugable.



### The Movies

**Desarrollador:** Lionhead Studios | **Género:** ¿Gestión cinematográfica? | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** PS2, Xbox, GameCube

Peter Molyneux es un genio y todos sus nuevos proyectos despiertan mucho interés. Quizás *Fable* no cumplió con todas las expectativas que había levantado, pero *The Movies* se nos antoja como un título original y con infinitas posibilidades en lo que la jugabilidad y gestión de recursos se refiere. Te meterás de lleno en el mundo del cine y tu objetivo será tirar adelante producciones cinematográficas. A los futuros directores o productores de cine esto les vendrá como anillo al dedo para practicar cómo deben ser las cosas en la vida real.

**Predicción:** Es difícil predecir el éxito de un título de estas características, aunque nos parece que calará más hondo entre los usuarios de PC que en los de consolas.



### Rainbow Six 4

**Desarrollador:** Ubisoft | **Género:** Shooter en primera persona | **Lanzamiento:** Primavera 2005 | **Otros sistemas:** PS2, Xbox

La saga *Rainbow Six* es una de las mejores mezclas de acción y estrategia de equipo que pueda encontrarse en el mercado hoy en día. Ubisoft ya ha anunciado una cuarta parte y claro, nosotros ya empezamos a babear. Han prometido un modo historia mucho más elaborado y esperemos que el multijugador esté a la altura de aventuras anteriores. Ding Chavez volverá para triunfar y no dudamos en que lo conseguirá gracias a todas las virtudes que han acompañado a todos y cada uno de los *Rainbow*.

**Predicción:** Si además de disparar a lo loco te gusta estrujarte la materia gris, probablemente ya tengas algún *Rainbow Six* en tu poder. Su cuarta parte será genial, sin duda.







## STALKER Shadow of Chernobyl

**Desarrollador:** GSC Game World/THQ| **Género:** Shooter en primera persona | **Lanzamiento:** Marzo 2005 | **Otros sistemas:** No

Mucho más que un shooter es lo que nos parece *S.T.A.L.K.E.R* después de ver sus primeras imágenes y algunos videos. Ambientado en un futuro próximo y en la zona de Chernobyl después de que una explosión impresionante haya devastado el lugar, el título de GSC promete ser una experiencia terrorífica y apasionante a la vez. Esta mezcla de shooter, *survival horror* y rpg puede convertirse rápidamente en uno de los títulos del año. Su física y efectos meteorológicos serán de lo mejor que se haya visto últimamente.

**Predicción:** Nos da muy buena sensación este juego. De verdad, presentimos que será algo especial y esperamos que el éxito lo acompañe allá donde vaya.

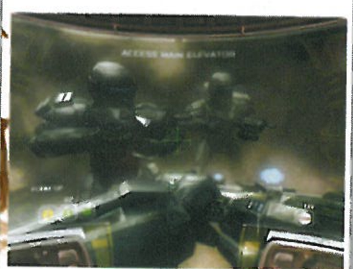


## Star Wars: Republic Commando

**Desarrollador:** LucasArts | **Género:** Shooter en primera persona | **Lanzamiento:** Marzo 2005 | **Otros sistemas:** Xbox

Otro shooter con tintes estratégicos y ambientado en el fabuloso mundo de *Star Wars*. Como si de un *Rainbow Six* espacial se tratara, *Republic Commando* intentará deleitarnos a lo largo de 14 niveles intensos y llenos de acción ambientados entre el *Episodio I* y el *Episodio II*. Tres campañas, una docena de letales armas y un sistema la mar de simple e intuitivo para controlar a tu escuadrón. Con un simple botón podrás dar órdenes a tus compañeros y conseguir tus objetivos sin que el enemigos se entere de lo que está sucediendo. O eso nos gusta creer.

**Predicción:** La licencia *Star Wars* es un arma de doble filo. Debido a las pifias que hemos visto los últimos años, cuesta creer a veces que pueda salir un buen juego de las oficinas de LucasArts. Veremos qué pasa con *Republic Commando*.




## World of Warcraft

**Desarrollador:** Blizzard | **Género:** Multijugador masivo | **Lanzamiento:** Principios 2005 | **Otros sistemas:** Mac

Ya está disponible en Estados Unidos y pronto aterrizará en nuestro país. Es uno de los títulos más esperados desde hace mucho tiempo y, el hecho de venir de Blizzard ya es garantía suficiente de calidad y genialidad. Este multijugador masivo nos ofrecerá un mundo de fantasía enorme por explorar y posibilidades de juego que ni siquiera nos atrevemos a imaginar. Es, simplemente, lo que podríamos llamar un *roba-vida-social*. Prepárate para dejarlo todo y dedicarle muchas horas a esta grandísima y ambiciosa obra.

**Predicción:** Es imposible que *World of Warcraft* no tenga éxito y así lo demuestran las ventas que ha obtenido en otros países como Estados Unidos. ¡Que llegue a España ya!



## Caballeros de la Antigua República II: Los Señores Sith

**Desarrollador:** Obsidian Entertainment | **Género:** Rol | **Lanzamiento:** Febrero 2005 | **Otros sistemas:** Xbox

Nadie duda de que el primer *Caballeros* sigue siendo uno de los mejores juegos de rol para Xbox. Pero muchos sí dudaban de que su segunda parte fuera igual de buena ya que los chicos de Bioware no se han encargado de su programación. Nada más lejos de la realidad. Échale un vistazo a la review que te ofrecemos en este mismo número de la revista y verás que *Caballeros de la Antigua República II* está a la altura de su predecesor, cosa harto difícil y complicada. Uno de los juegos del año.

**Predicción:** A los fans de la primera parte no va a decepcionarles y a los no iniciados en el rol les ofrece una oportunidad única de sumergirse en un mundo maravilloso. Indispensable.



## Quake 4

**Desarrollador:** Id Software | **Género:** Shooter en primera persona | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** No

Después del festival visual de *Doom 3*, casi da miedo pensar en lo que harán los chicos de Id Software con su *Quake 4*. Sirviéndose de la tecnología de *Doom 3*, Raven Software se está encargando de programar el nuevo *Quake* que al parecer incidirá en el modo para un jugador y estará ambientado en el universo de *Quake II*. La cosa no puede tener mejor pinta y, aunque no está claro que vea la luz a lo largo de este año, rezaremos para que así sea.

**Predicción:** Cada nueva obra de Id Software llena páginas y páginas enteras en la prensa. *Quake 4* no será una excepción. Éxito asegurado.



## Age of Empires III

**Desarrollador:** Ensemble Studios/ Microsoft | **Género:** Estrategia en tiempo real | **Lanzamiento:** Segunda mitad 2005 | **Otros sistemas:** No

En Ensemble Studios han prometido un nivel de detalle nunca antes visto en un juego de estrategia real y, vistas las primeras imágenes de *Age of Empires III*, la verdad es que parece que van a conseguirlo. El sistema de juego será parecido a las dos entregas anteriores pero se han añadido algunas novedades que harán las delicias de todos los aficionados al género. La historia continúa donde terminó *AoE II* y nos llevará casi hasta la actualidad. Estrategia en estado puro.

**Predicción:** Ensemble Studios demostrará una vez más su dominio en la estrategia en tiempo real y *Age of Empires III* será un éxito sonado.



# NINTENDO

### Donkey Konga 3

**Desarrollador:** Nintendo | **Género:** ¿Party game musical? | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** No
Diversión y originalidad. Palabras que suelen estar presentes en la mayoría de los títulos que salen de la factoría de sueños llamada Nintendo. *Donkey Konga* te roba el tiempo y te absorbe como ninguno, de modo que era de esperar que las secuelas se sucedieran una tras otra. A lo largo del 2005 podremos disfrutar de *DK3*, que volverá a ofrecer el mismo sistema de juego que su predecesor y vendrá cargado de un buen surtido de diversión, una vez más. Empieza a calentar las manos.
**Predicción:** Nintendo siempre intenta innovar y ofrecer algo original. Con *Donkey Konga 3* lo van a conseguir, otra vez.




### Geist

**Desarrollador:** n-Space | **Género:** ¿Party game musical? | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** No
¿Un shooter en primera persona y con el que puedes poseer los cuerpos de otros personajes? Algo así será *Geist*, la nueva apuesta de Nintendo en el terreno de la acción subjetiva y que viene de manos de n-Space. Visualmente la cosa no parece estar a la altura del impresionante *Metroid Prime 2*, pero tiempo al tiempo, todavía no hemos visto la versión final. El protagonista es una especie de espectro que podrá mover objetos y meterse dentro de los cuerpo de cualquier ser vivo para conseguir sus objetivos. Incluso podrás convertirte en un ratón... Interesante.
**Predicción:** Un producto curioso. Sin duda. ¿Su éxito? Pues es difícil vaticinarlo, pero sus características nos han despertado cierto grado de curiosidad.



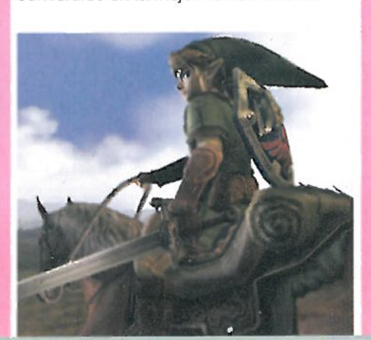
### Killer 7

**Desarrollador:** Capcom | **Género:** raro, raro, raro... | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** PS2
*Killer 7* parece un juego hecho para demostrar que las consolas de Nintendo *NO* son solo para niños. A los que lo crean así, la obra de Capcom les parecerá una patada en las mismísimas partes, ya que se trata de uno de los títulos más originales, atrevidos y bestias que hemos visto en años. Desdoblamiento de personalidad, asesinos por doquier, sangre a borbotones y un apartado visual totalmente espeluznante son algunas las cartas de presentación de *Killer 7*. Hasta que no veamos el juego con nuestros propios ojos no nos aventuraremos a decir de qué tipo de juego se trata.
**Predicción:** Solo por su atrevimiento y originalidad, *Killer 7* se merece una atención especial. Si la jugabilidad está a la altura estamos ante un clásico inmediato.



### Legend of Zelda

**Desarrollador:** Nintendo | **Género:** Aventura y rol | **Lanzamiento:** Finales del 2005 | **Otros sistemas:** No
Por fin Link tendrá aspecto adulto, aunque a nosotros nos encantó el apartado gráfico de *The Wind Waker* y nos sigue pareciendo el mejor *cel-shading* que se ha visto nunca en consola alguna. Poco se sabe de esta nueva aventura, pero su nombre final podría ser *The Legend of Zelda: Gates of the Realm*. No deja de ser un rumor, pero era inevitable comentarlo. ¿Qué más? Pues el juego tendrá un tono más adulto y los escenarios estarán bellamente creados. El sistema de cámara será parecido a anteriores entregas y habrá decenas de mazmorras por explorar.
**Predicción:** Link es uno de los personajes clave en la factoría de Nintendo y su nueva aventura puede convertirse en la mejor hasta la fecha.



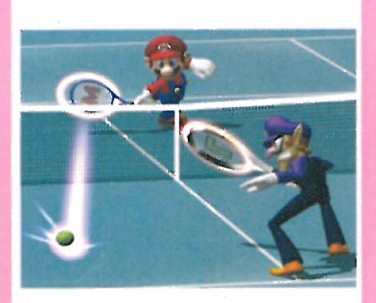
### Mario Party 6

**Desarrollador:** Nintendo | **Género:** Party Game | **Lanzamiento:** Marzo 2005 | **Otros sistemas:** No
Ya te avanzamos algo de *Mario Party 6* hace un mes en la sección Juegos del Futuro, pero debía aparecer en la lista de lo mejor del 2005 ya que se trata de uno de los juegos más divertidos del año. Todos los personajes de Nintendo, más de 75 mini juegos y la inclusión de un micro y el toque mágico de la compañía creadora de Mario harán de *MP6* una obra excelente para disfrutar con los amigos cualquier hora del día cualquier día de la semana. La posibilidad de controlar algunas de las acciones de los personajes mediante nuestra voz se nos antoja perfecta
**Predicción:** Si te gusta jugar con los amigos y dispones de un buen equipo de mandos, *MP6* se convertirá en uno de tus preferidos.



### Mario Power Tennis

**Desarrollador:** Nintendo | **Género:** Deportes | **Lanzamiento:** Disponible | **Otros sistemas:** No
Aunque a simple vista el tenis puede parecer un deporte aburrido, genialidades como *Virtua Tennis* han demostrado totalmente lo contrario. Mario también domina este deporte con gran majestuosidad y lo demuestra en esta nueva obra. Tirando más de la vertiente arcade que de la simulación pura y dura, los dos modos de juego de Mario y sus partidas multijugador garantizan horas y horas de entretenimiento. Otra demostración de cómo deben hacerse las cosas.
**Predicción:** Cuando se mezcla deporte, diversión y Nintendo, el resultado siempre suele ser bueno.





# GameCube & NDS



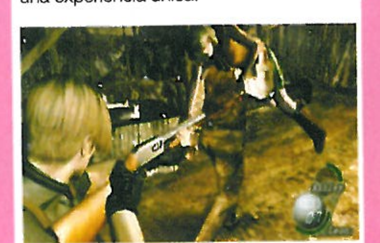
### Metroid Prime: Hunters (Nintendo DS)

**Desarrollador:** Nintendo | **Género:** Shooter en primera persona | **Lanzamiento:** Segunda mitad de 2005 | **Otros sistemas:** No
Samus Aran se estrena en la impresionante Nintendo DS y lo hace por la puerta grande. Hemos tenido el placer de probar una demo del juego y es casi imposible creer que algo tan bueno pueda caber dentro de un *cartucho* tan pequeño. Gráficos preciosistas, control más que notable, posibilidades de partidas multijugador y toda la magia que siempre rodea a Samus se dan cita en *Hunters*. Será uno de los fieles acompañantes de NDS en todos los rincones del mundo y cualidades no le faltan.
**Predicción:** Cuando Nintendo DS llegue a nuestro país, *Metroid Prime: Hunters* debería ser compra obligada.



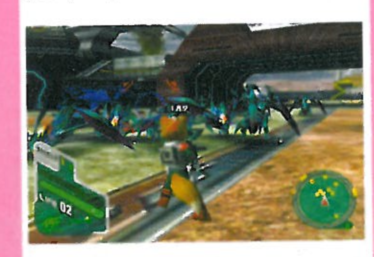

### Resident Evil 4

**Desarrollador:** Capcom | **Género:** Survival horror | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** PS2
Nunca hemos sido unos apasionados de la saga *Resident Evil*, por hay que reconocer que *Residen Evil 4* se presenta como uno de los más grandes del año. Todo lo que se ha visto hasta el momento resulta impresionante y los cambios que Capcom ha impartido en su serie más famosa le han sentado de maravilla a *RE4*. Estamos ante un *vende consolas* nato y ante una auténtica obra maestra que hará correr ríos de tinta cuando se lance dentro de unos meses en nuestro país. La espera ha sido y será larga, pero por dios que valdrá la pena. ¿El mejor *Resi* de la historia? Probablemente.
**Predicción:** GameCube gozará dentro de poco de uno de los mejores títulos del año y nosotros podremos deleitarnos con una experiencia única.



### Star Fox: Assault

**Desarrollador:** Nintendo | **Género:** Aventura/Acción | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** No
¿No tendría que estar en la calle ya? ¿Qué ha pasado con *Star Fox: Assault*? Sea como fuere, el caso es que esperamos que a lo largo del 2005 podamos volver a disfrutar de esta pandilla de personajes que vendrán armados hasta los dientes para combatir por tierra y aire. Ambientado en un universo ya conocido, Fox McCloud y compañía se enfrentarán a nuevos peligros solos o en los diferentes modos multijugador que incorporará el título. Su retraso nos hace pensar lo peor, pero esperaremos hasta ver la versión final del juego.
**Predicción:** Para fans de la serie y degustadores de buenas dosis de acción y simpatía personificada.



### Super Mario 64 DS (Nintendo DS)

**Desarrollador:** Nintendo | **Género:** Aventura/Plataformas | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** No
Ya le hemos echado el guante a la versión americana del juego y la verdad es que tiene todo lo bueno de la versión para N64 y más. Los mini juegos que esconde el título son divertidísimos y ese encanto especial que caracterizó a uno de los mayores juegos de la historia está presente en todos su recovecos. Pero ya analizaremos la obra con mayor profundidad cuando dispongamos de la versión PAL. De momento, recalcar que la conversión es magnífica y que es un título indispensable en la compra de una NDS.
**Predicción:** ¿Una versión miniaturizada del inolvidable *Mario 64*? Llevamos soñando con eso durante años. Pronto la tendremos en una flamante versión PAL.



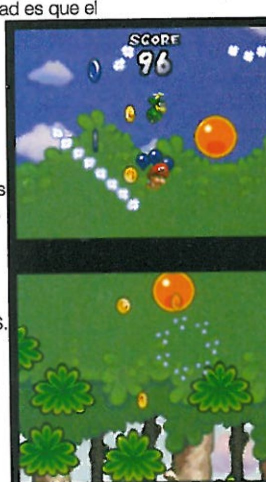
### Viewtiful Joe 2

**Desarrollador:** Capcom | **Género:** Aventura | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** PS2
El primer *Viewtiful Joe* fue un éxito inesperado aunque totalmente merecido. Además de demostrar que hay usuarios a quienes les gustan los títulos originales, hizo gala de una jugabilidad demoledora y la mar de entretenida. *Viewtiful Joe 2* es un juego totalmente nuevo pero que mantendrá lo mejor del primero. Vuelven los poderes de Joe y los hay de nuevos como el llamado *Replay*. Ya imaginas de qué poder se trata. Si a todo eso le añadimos que Dante de *Devil May Cry* aparecerá como personaje jugable, la cosa empieza a ponerse emocionante. Un momento, ¿No era Dante exclusivo para PS2? Será una exclusividad como la de *RE4* para GC suponemos… A ver si se aclaran estos chicos de Capcom de una vez por todas.
**Predicción:** Si es la mitad de bueno que el primero, buenas ventas le aguardan. Aunque estamos seguros de que será el doble de bueno que su predecesor.




### Yoshi's Touch and Go (Nintendo DS)

**Desarrollador:** Nintendo | **Género:** Plataformas *táctil* | **Lanzamiento:** Por determinar | **Otros sistemas:** No
¿Cómo no iba a tener Yoshi su propio juego en la nueva máquina de Nintendo? Esta aventura de plataformas salpicada con mini juegos que se servirá de las capacidades *táctiles* de NDS nos presentará un mundo en 2D de scroll lateral en el que podremos competir con otros jugadores gracias a la tecnología WiFi de NDS. La verdad es que el argumento parece casi lo de menos, pero el objetivo será proteger a tus protagonistas de los peligros con los que te encontrarás como si de auténticos *Lemmings* se tratase.
**Predicción:** Otro título que intentará explotar las capacidades de la pantalla táctil de NDS. Parece simpático *a priori*.



# NINTENDO DS™

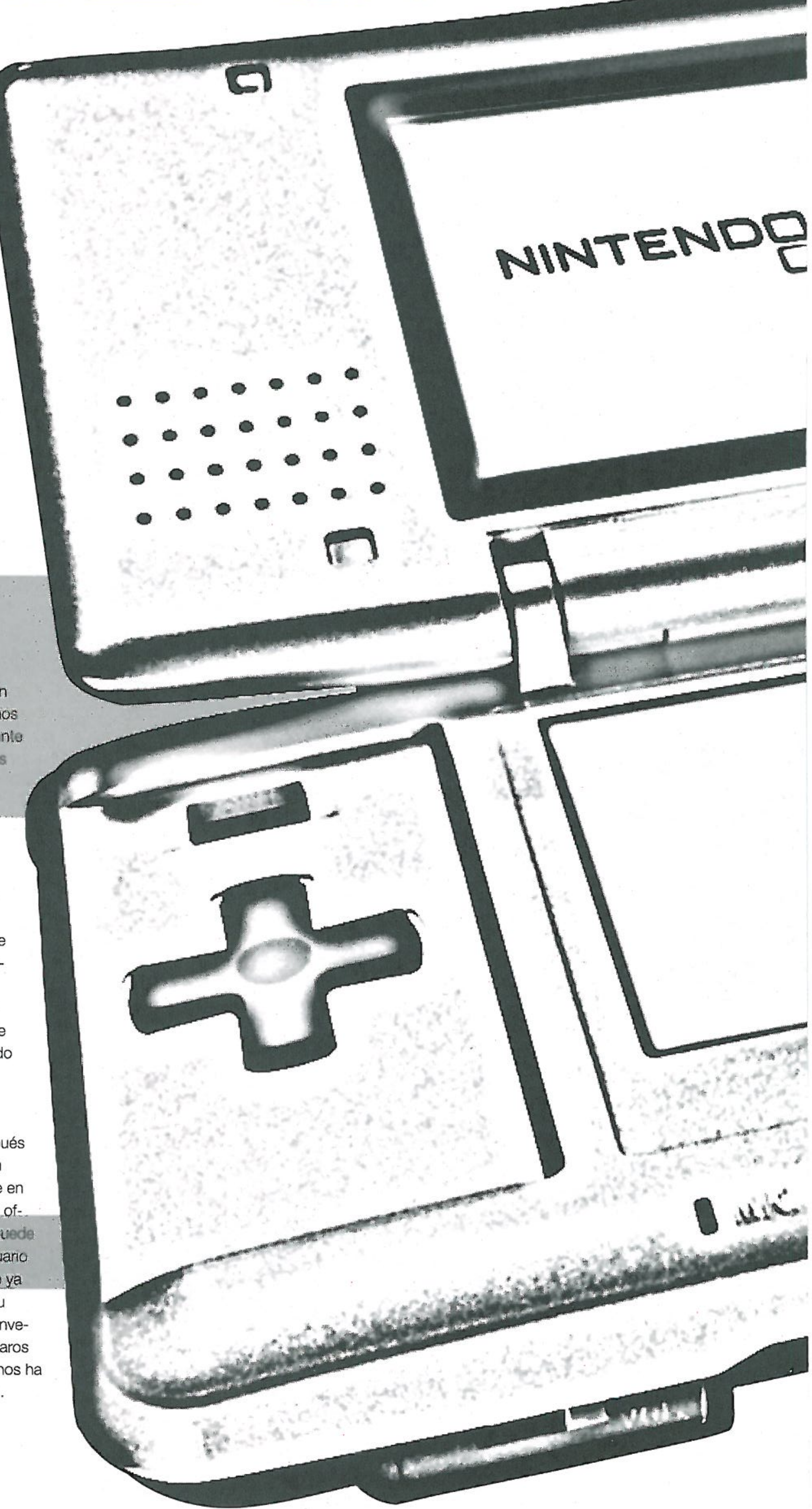
## El futuro en tus manos

LA APARICIÓN DE nuevo hardware siempre es noticia. Para bien o para mal, es algo que hay que comentar ya que a todos nos gusta saber qué es lo que se traen entre manos estas compañías tan poderosas creadoras de entretenimiento digital. Digan lo que digan, Nintendo es una compañía a la que debemos mucho. Gracias a estos chicos y chicas, todos hemos disfrutado como niños –cuando lo éramos y ya sin serlo- de horas y horas de diversión delante del televisor y en cualquier parte del planeta gracias a sus consolas, tanto las domésticas como las portátiles.

Con la irrupción primero de Sony y después de Microsoft, esta *guerra* de hardware se ha endurecido hasta alcanzar cotas inimaginables. En esta jungla que es la industria de los videojuegos, solo los más fuertes sobreviven y si no, que se lo pregunten a la Dreamcast de Sega, que aun y siendo una consola impresionante que contaba con títulos de gran calibre como *Soul Calibur*, no consiguió sobrevivir a esta vorágine que deambula en el mercado actual.

Sin perder la compostura y sin cambiar de filosofía –nos alegramos de ello- Nintendo es muy consciente de que tiene que ponerse las pilas y ofrecer algo *revolucionario* al consumidor. Y más teniendo en cuenta que Sony ha decidido entrar en el mercado portátil con su PSP, que hasta ahora ha estado totalmente dominado por Nintendo. Así pues, a la espera de las primeras noticias acerca de Revolution, la sucesora de Gamecube, ya está disponible desde hace algunas semanas Nintendo DS, la nueva y flamante portátil de la compañía que empezó haciendo naipes.

Nintendo DS, que apareció primero en Estados Unidos, después en Japón y muy pronto lo hará en nuestro país, es un paso adelante en el entretenimiento digital portátil y ofrece una nueva visión de lo que puede ser diversión e interacción del usuario al mismo tiempo. Como Nintendo ya nos ha facilitado una unidad de su nueva maravilla, hemos creído conveniente dedicarle unas páginas y daros una primera impresión de lo que nos ha parecido la *maquinita* en cuestión.






# Descripción General

Nintendo DS, cuyo nombre se utilizaba en un principio como clave y acabó siendo el oficial y definitivo, presenta algunas características totalmente innovadoras y nunca antes vistas en un sistema portátil o doméstica. La consola cuenta con dos pantallas LCD retroiluminadas de 3 pulgadas de tamaño. La inferior puede utilizarse como las pantallas táctiles de las PDA para interacturar con menús o acceder a objetos del inventario mediante un puntero o pulsando con el dedo. Esta pantalla cuenta con una capa de protección extra para asegurar su durabilidad e, incluso, podría utilizarse como un teclado software en futuros títulos, algo realmente útil en términos de comunicación y jugabilidad.

En el apartado de características gráficas del sistema, la cosa se pone realmente interesante. Gracias a su nuevo motor gráfico, la DS es capaz de reproducir impresionantes gráficos en 3D con una calidad superior a la de la Nintendo 64. Además, la consola funciona a 60 fotogramas por segundo, con lo cual efectos de niebla, cel shading y demás parafernalia visual está totalmente asegurada. El apartado sonoro no se queda corto. Los 16 canales de los que dispone posibilitan un uso mejorado de voces y sonido, además de una experiencia de juego mucho más profunda y absorbente. El sistema incluye, naturalmente, una conexión para auriculares con transmisión de sonido estéreo.

Sin dejar de lado el apartado de sonido, cabe mencionar que DS también dispone de un micrófono incorporado, por lo que algunos títulos podrían utilizar reconocimiento de sonido y voz para controlar la acción en pantalla, o incluso para chatear con otros jugadores. Por supuesto, la tecnología Gíreles está más que presente en la nueva consola de Nintendo y permitirá que hasta un total de 16 jugadores se conecten entre sí mediante una red local inalámbrica en un radio de hasta 30 metros. De este modo, la transmisión de datos a alta velocidad está asegurada cuando deambulemos por la red. Además, la DS utiliza tanto el protocolo IEEE 802.11 como el protocolo de comunicación propio de Nintendo, lo que ayuda a minimizar el consumo de energía. Hablando en cristiano, todo esto te permite chatear y jugar sin utilizar para ello cables de ningún tipo. Y lo que es aún mejor es que Nintendo DS utiliza el Gíreles Game Sharing, lo que significa que varios jugadores pueden jugar simultáneamente compartiendo un solo cartucho. De este modo, antes de comprarte un juego siempre podrás conectarte con algún amigo que lo tenga y probarlo antes de lapidar tu dinero en un título concreto.

# Especificaciones Técnicas

**Lanzamiento**: Por determinar

**Tamaño (cerrada)** : 148, 7 milímetros de ancho, 84,7 milímetros de largo, 28,9 milímetros de grosor.

**Pantalla superior**: Retroiluminada. LCD color tipo TFT de 3 pulgadas, resolución de 256 x 192 pixels y 0,24 mm. de tamaño de punt y con capacidad para mostrar 260.000 colores.

**Pantalla inferior**: Mismas características que la superior pero con una pantalla transparente táctil analógica.



**Comunicaciones**: Protocolo IEEE 802.11 y formato propio de Nintendo con un alcance de 30 metros aproximadamente. Varios jugadores pueden jugar partidas multijugador con un solo cartucho DS.

**Controles**: Pantalla táctil, micrófono incluido para reconocimiento de voz, botones frontales A/B/X/Y, control pad, botones laterales L y R y botones Start y Select.

**Puertos de entrada y salida**: Ranuras para los cartuchos de Game Boy Advance y para los de Nintendo DS (naturalmente). Salida de auriculares y micrófono.

**Otras características**: Se incluye el software PictoChat que permite la comunicación por chat de hasta 16 personas simultáneamente, reloj, calendario, alarma y sistema de calibración de la pantalla táctil.

**Procesadores**: ARM9 y ARM7.

**Sonido**: Altavoces estéreo con capacidad para proporcionar sonido surround virtual (según el software que se utilice). 16 canales de sonido.

**Batería**: Batería de Ión-Litio con capacidad para hasta 10 horas de juego con una carga de cuatro horas, en función del uso; sistema de ahorra de energía; adaptador a la corriente eléctrica.

**Idiomas**: Inglés, Japonés, Español, Francés, Alemán e Italiano.

**Color**: Plateado y negro.



# Los Juegos

**Una gran cantidad de compañías se han subido al carro de programar para Nintendo DS y muchos de sus proyectos están a punto de ver la luz o lo harán en los próximos meses. A continuación tienes un listado de las novedades más suculentas a las que podremos hincarles el diente. Dentro de unos meses, esta lista será mucho más larga, puedes estar seguro...**

***Atari***
Atari Classics

***Atlus USA***
Caduceos
Snowboard Kids DS
Tres títulos más actualmente en desarrollo

***Bandai***
Meteos
Mobile Suit Gundam Seed
Otro título actualmente en desarrollo

***Capcom***
Mega Man Battle Network
Viewtiful Joe
Otro título actualmente en desarrollo

***Electronic Arts***
GoldenEye
Madden NFL
Need For Speed Underground
Tiger Woods PGA Tour Golf
The URBZ: Sims in the City

***Hudson Soft***
Bomberman

***Koei***
Dynasty Warriors
Otros dos títulos actualmente en desarrollo

***Konami***
Boktai
Castlevania
Dragon Booster
Frogger 2005
Survival Kids
Pro Evolution Soccer Series
Vandal Hearts
Winx
Yu-Gi-Oh!

***Majesco***
Moonlight Fables
Nanostray
Otros tres títulos actualmente en desarrollo

***Namco***
Mr. Driller
Pac 'n Roll
Pac Pix

***Orbital Media***
Cuatro títulos en desarrollo que incluyen los géneros de acción y plataformas, estrategia, rol y carreras y combates.

***SEGA***
Project Rub
Sonic DS

***Square Enix***
Secret of Mana
Slime Norimori Dragon Queso
Dragon Quest Monsters
Egg Monster Heroes
Final Fantasy Crystal Chronicles

***Summitsoft***
Air Assault 2
Organizer Plus

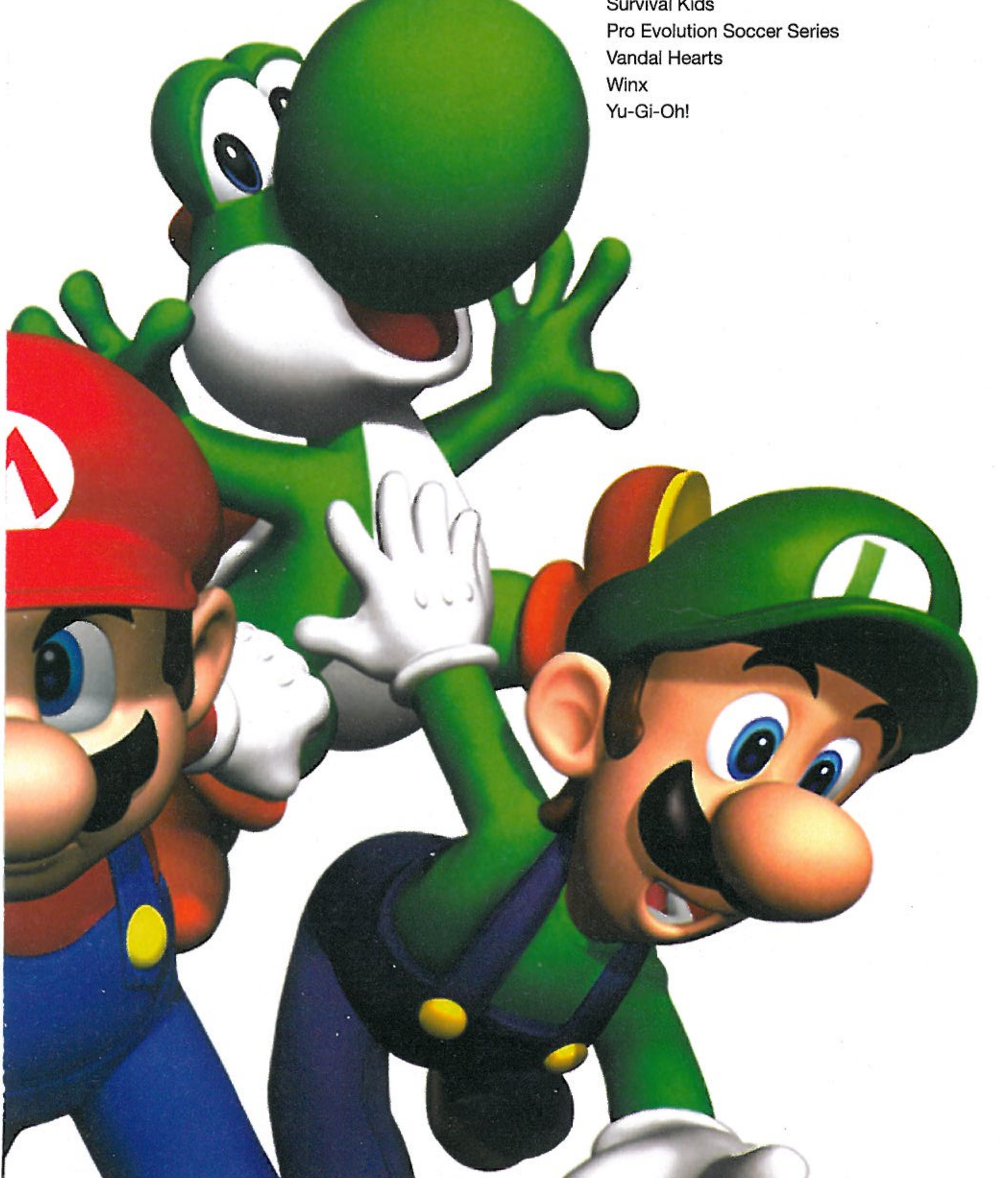
***Tecmo***
Monster Rancher
Otro título actualmente en desarrollo

***Telegames***
Ultimate Brain Games
Ultimate Card Games
Ultimate Pocket Games

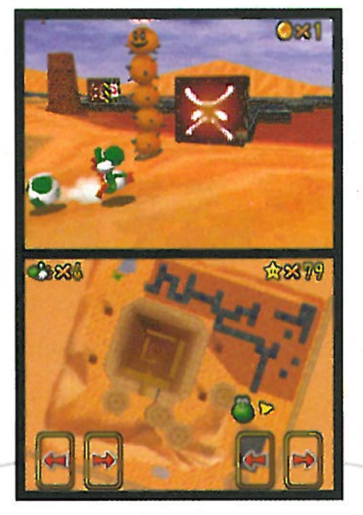
***THQ***
SpongeBob SquarePants
Otros cinco títulos actualmente en desarrollo

***Ubisoft***
Asphalt GT
Rayman
Otro títulos actualmente en desarrollo entre los que se incluye la licencia de una importante película.

***Vivendi Universal Games***
Robots



# Primera Impresión



Como novedad que es Nintendo DS, la máquina de Nintendo tienes sus pros y sus contras. Tiene un lado bueno y otro no tanto, aunque en ningún momento deja de ser una consola original, innovadora y sorprendente en algunos aspectos.

Contar con dos pantallas es ya de por sí algo que sorprende y que si los desarrolladores de turno saben sacarle provecho, podremos disfrutar auténticas obras de la programación. Pero visto desde otro prisma, las dos pantallas también tienen su lado negativo y no es otro que el espacio que ocupa el aparatejo se ve duplicado. Vale, cierras la consola y asunto arreglado, pero es que incluso cuando está cerrada, la DS es una consola grande, que difícilmente te puede caber en el bolsillo de unos apretados *jeans*. Aunque si tú intención es marcar bulto para impresionar a las chicas, DS será tu compañera perfecta. Pero ese es otro tema que no viene a cuento aquí.

La pantalla táctil es un arma de doble filo. Para según qué cosas –véase el Pictochat o los mini juegos que incluye *Mario DS*- funciona de maravilla. Para otros aspectos, pues no funciona tan bien como nos gustaría. Aunque todo depende del juego y el lugar en el que estés. Si estás en casa y tienes la consola encima de la mesa, no hay problema. Pero imagina que estás en el metro o en el coche y tienes que sujetar la consola con una mano mientras con la otra intentas darle a una pantalla que no para de moverse con un lápiz. Difícil. Mucho. Lo hemos probado y puede llegar a crisparte los nervios de mala manera. Además, tal y como hemos apuntado antes, Nintendo DS no es pequeña y su peso es considerable, con lo que la mano que tiene que sujetarla empezará a quejarse antes de lo que te gustaría. Otro punto que toca la pantalla táctil es la casi imposibilidad de pulsar los botones laterales cuando utilizas el lápiz. Es más, aunque utilices ambas manos para sujetar la DS, nos da la sensación que esos dos botones no están a la altura correcta. Ni demasiado lejos ni demasiado cerca, están en un lugar que no acaba de cuajar. A lo mejor es que tenemos las manos *raras* y la DS no está pensada para nosotros, también podría ser. El caso es que para ser una consola portátil, nos da la sensación de que no es lo suficientemente manejable ni práctica para jugar con ella en cualquier sitio que nos plazca. Aunque por supuesto, esto también dependerá del software que utilicemos.

Pero no todo es negativo en DS, ni mucho menos. Técnicamente, la consola de Nintendo es una auténtica maravilla. Hemos probado el *Mario DS* y es soberbio. Controlar a los personajes con el lápiz y la pantalla táctil es como una tortura, pero si te olvidas de la pantalla inferior, el juego es perfecto. También hemos tenido la suerte de echarle el guante a la demo de *Metroid Prime: H* y casi se nos desencaja la mandíbula del rato que nos quedamos boquiabiertos. Impresionante, sin más.

En resumidas cuentas, Nintendo DS nos parece –a pesar de su *peculiaridades*- una máquina muy interesante que puede revolucionar la forma de jugar si los programadores saben tratarla como es debido. Sin duda en Nintendo han apostado una vez más por la innovación y la originalidad frente a la *comercialidad* o simple *potencia miniaturizada*. Cuando aparezca la versión europea volveremos a echarle un vistazo y te lo contaremos todo acerca de ella. Desde aquí le deseamos un futuro tan fructífero como todas las versiones de Game Boy.

# Reviews

## DE TODO UN POCO...

MUY CURIOSO HA sido este mes en lo que a juegos se refiere. Aunque hay una gran cantidad de aventuras de acción en tercera persona, tampoco han faltado los shooters como el excelente Snowblind, los juegos de rol como el igualmente impresionante Caballeros de la Antigua República 2: Los Señores Sith y Dragon Quest VIII, un título que todavía no ha llegado a nuestro país pero que esperemos lo hga bien pronto porque se trata de una obra maestra como pocas.

Otra sorpresa agradable ha sido la aparición de Alien Hominid en consolas. Un juego que al principio era un simple pasatiempo en Flash que se podía disfrutar en Internet y que al final consiguió captar la atención de las grandes productoras.

Por supuesto, este mes también han tenido cabida secuelas como Otogi 2, que sin duda se merece muchas más suerte que su antecesor, un título interesante que pasó desapercibido y que probablemente tuvo unas ventas miserables. Totalmente inmerecidas, claro está. Desde aquí le deseamos la mejor de las suertes a esta segunda entrega ya que bien se lo merece.

Capcom nos ha sorprendido con un título arriesgado del calibre de Shadow of Rome, un viaje a la antiga Roma con todo lo bueno y lo malo que eso conlleva. La verdad es que esta compañía nipona no deja nunca de dar la nota. Son capaces de pifiarla como nadie con un bodrio como Devil May Cry 2 y después van y lanzan Shadow of Rome: originalidad pura y dura. Además, cada vez falta menos para la llegada de una de las joyas indiscutibles de este año: Resident Evil 4. ¿Alguien duda de que la última entrega de Resident dará la campanada y copará las listas de ventas en todos los paises? Tiene una pinta excelente y estamos ansiosos por echarle el guante.

Parece que algunas compañías, cuando se les terminan las ideas, tiran de viejos juegos y se apuntan a lo de los remakes. Algo parecido debe haber sucedido con Altered Beast. De verdad que nos hacía ilusión este título, pero tal y como hemos comprobado en nuestras propias carnes, no pasa de aceptable y nos ha decepcionado en casi todos sus aspectos. A nivel visual está a años luz de otras obras actuales y la jugabilidad no parece ser su punto fuerte. Una verdadera lástima, ya que le teníamos cariño a ese viejo cartucho de MegaDrive que tan buenos ratos nos hizo pasar hace ya muchos años. Otra vez será, qué le vamos a hacer.

Este mes también hemos tenido un poco de Osamu Tezuka. Por partida doble. El primer título basado en una obra de este genial autor lleva por nombre Blood Will Tell y es un juego la mar de interesante del que cuesta desengancharse. La otra obra, Astro Boy, ha fracasado en su intento de trasladar las aventuras de este simpático personaje al mundo de las consolas. Sin duda alguna, el señor Tezuka se merecía algo mejor que esto.

Constantine es otro de los títulos que hemos podido analizar y, además de gustarnos, demuestra que no todo está perdido en el tema de las licencias. Sí, está basado en una película y en cierta manera, videojuego y film se complementan. Es atractivo, jugable y nos ha encantado. Ojalá todas las licencias siguieran sus pasos.

Y no podemos despedir esta columna sin mencionar Imperivm III, otra gran obra de la estrategia en tiempo real que confirma el buen momento que vive este género actualmente. Se trata de uno de los mejores títulos que puedes adquirir actualmente y su precio reducido lo convierte en algo irresistible a todas luces.

Dejamos paso a las reviews y que empiece la diversión. ■

sistema: pc | desarrollador: haemimont games | distribuidor: fx planet | disponible: sí | precio: 19,95 euros | web: www.fxplanet.com

# Imperivm III

## La conquista de tu vida será en tiempo real



**> El nuevo título de FX Planet es una joya que no deberías dejar escapar. Si no lo tienes ya, hazte con él, no lo lamentarás.**



**> Tienes a tu disposición ocho civilizaciones y cinco siglos de acontecimientos históricos. Si no tienes suficiente con eso es que estás enfermo, sin duda.**



**> Los héroes van a desempeñar un papel esencial en el transcurso de las batallas. Administra bien sus habilidades y tus posibilidades de alzarte victorioso aumentarán algunos enteros.**

AL IGUAL QUE el género de los shotters, la estrategia en tiempo real parece vivir un momento muy dulce. Hace tan solo 30 días analizábamos en las páginas de esta misma revista el excelente *La Batalla por la Tierra Media* y todavía no hemos conseguido dejar de jugar con *Warcraft III* y *Command & Conquer Generals*. Pero lo que sí hemos conseguido es hacerle un hueco en nuestra agenda al nuevo título de FX Planet, *Imperivm III*, ya que se trata de un juego que lo tiene absolutamente todo para engancharte durante horas, días, semanas y meses. Una nueva vuelta de tuerca al género de la estrategia en tiempo real... O mejor dicho en este caso, conquista en tiempo real.

Vamos a situarnos un poco ya que *Imperivm III* no es el típico RTS al que nos tienen acostumbrados otras compañías desarrolladoras. Cierto es que tiene todos los ingredientes que han convertido a otros títulos en éxitos de ventas y de crítica mundial, pero la obra que nos trae FX tiene más de una carta escondida bajo la manga.

Para empezar, *Imperivm III* tiene un componente histórico muy fuerte. Nada parecido hemos visto en otros títulos, quizás solo en *Imperivm II* y nos encanta que en esta nueva entrega se vuelva a hacer tanto hincapié en la historia y en las posibilidades que ofrecen las batallas que tuvieron lugar hace cientos de años. Claro que nos gusta dejar volar la imaginación y ver Orcos y Elfos cuando jugamos con algo salido de las oficinas de Blizzard, pero también nos gustan los *cuentos antiguos* y películas como *Gladiator, Alexander, Braveheart* o *Troya*. Y lo mejor de todo es que este aspecto del juego se ha cuidado de una manera soberbia. Es como estar en una clase de historia de la universidad y ver todo lo que pasaba hace muchos años en tiempo real. Pero claro, hay diferencias. Esta *clase* de historia es divertida y tú controlas el rumbo que vaya a tomar.

Para que no te pierdas, anota algunas cifras. La *acción* de *Imperivm III* tiene lugar entre el año 204 antes de Cristo y el 167 después de Cristo y, créenos, durante estos años pasaron muchas, muchas cosas en la antigua Roma, centro neurálgico del juego y punto desde el que partirán casi todas las aventuras que vivirás con este título. Por si andas un poco mal en el estudio de este periodo histórico, deberías saber que con los romanos estuvieron enfrascados en refriegas los egipcios, los cartagineses, los británicos, los germanos, los galos, los hispánicos y algunos otros más que ya descubrirás tú mismo. Como habrás supuesto, tal cantidad de civilizaciones se traduce en una gran cantidad de escenarios y localizaciones que podrás visitar y, por supuesto, todas ellas están recreadas con una belleza inusual y con una atención al detalle como pocas veces hemos visto. Y lo mejor de todo es que puedes acceder a cualquiera de las contiendas que ofrece el juego desde el principio. Es decir, no tendrás que terminar miles de misiones para poder jugar con tus





> Que tomen ejemplo los profesores de las universidades, así es como debería contarse la historia de nuestros antepasados.





> Otra **novedad** que nos ha encantado es el denominado modo **Conquista** >

personajes o civilizaciones preferidas, ni tendrás que devanarte los sesos para llegar hasta donde te interesa.

Pero vayamos a lo que nos interesa de verdad. ¿Cómo se desarrollan las batallas en *Imperivm III*? De manera soberbia. Los ejércitos no han cambiado mucho con respecto a la anterior entrega, pero las unidades en sí, han recibido un buen lavado de cara y se ha ajustado el aspecto *estrategia* para que toda la experiencia sea lo más real posible. Otra característica que puede marcar diferencias es la inclusión de héroes y las habilidades de éstos. Cada héroe tiene cinco habilidades que puede mejorar y gracias a éstas, también se pueden mejorar las habilidades de nuestros ejércitos repartiendo puntos entre ellos. Ya no se trata solo de irrumpir entre las filas enemigas, también deberás cuidar cómo están tus filas.

Otra novedad que nos ha encantado es el denominado modo *Conquista*. Su nombre es la mar de transparente y queda bastante claro que tu objetivo será conquistar toda tierra conocida con cualquiera de las ocho civilizaciones que incluye el juego. Empieza por tus vecinos y sigue hasta que se termine el mundo.

La verdad es que *Imperivm III* está plagado de virtudes y tiene muy pocos, pero que muy pocos fallos. Las animaciones de los personajes podrían estar más *animadas*, pero vista la cantidad de unidades que podemos mover en pantalla, ese es un mal menor del que nos olvidamos a los cinco minutos de jugar. Y no vamos a comentar nada más acerca de aspectos negativos, porque no los tiene. Si te gustan los títulos de estrategia en tiempo real, la obra de FX Planet es como un regalo caído del cielo. Lo tiene todo para triunfar, incluso su precio reducido. Los RTS actuales van a conocer a un nuevo compañero que va a sorprender a propios y extraños, a aficionados a la saga y a nuevos jugadores. No te lo pierdas. ■

**valoración**

**Estrategia en tiempo real pura y dura. Diversión elevada a la máxima exponencia y una clase magistral de historia. Ojalá hubiera sido así en la universidad, no nos habríamos dormido nunca.**

**9** sobre **10**





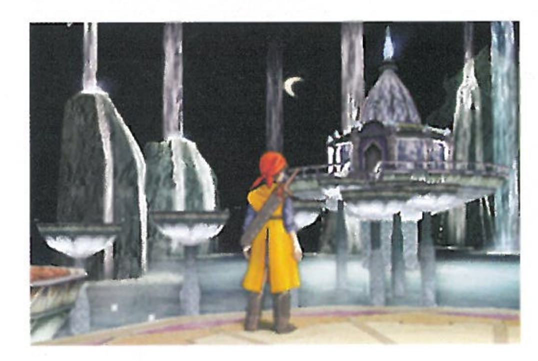
> ¿Has visto el nivel de detalle? Vamos, acércate, que no muerde... Pero divierte de lo lindo.

sistema: **gamecube** | desarrollador: **level 5** | distribuidor: **square enix** | disponible: **sí (japón)** | precio: **76,90 $** | web: **www.square-enix.co.jp/dragonquest/eight/**

# DRAGON QUEST VIII: Sora To Umi To Dachi To Norowareshi Himegimi

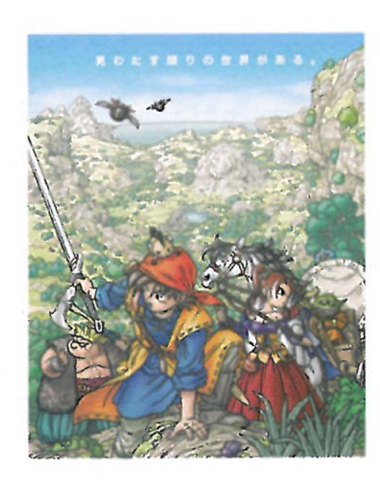
## El padre de Final Fantasy








< Es un juego de muchas **horas**, de los que puedes estar **semanas** con él sin problema >



DRAGON QUEST ES LA SAGA que inició la pasión japonesa por los juegos de rol para consola. Antes de su aparición, sólo unos pocos japoneses jugaban a esta clase de títulos para ordenadores de aquel entonces, clásicos occidentales como la saga Ultima o Wizardry. Yuji Horii, un joven programador de la pequeña compañía Enix, era uno de ellos y en 1983 convenció a su empresa de que le dejara desarrollar un título inspirado en esos juegos para la consola Famicom (la que aquí conocemos como Nintendo Entertainment System o NES).

Horii-san cogió lo que le gustaba o interesaba de esa clase de títulos, lo adaptó a una estética japonesa y simplificó la mecánica, creando una aventura más lineal y enfocada. El experimento fue un rotundo éxito y casi de la noche a la mañana el estudio Enix pasaba a ser el poseedor de una de las licencias más poderosas en Japón. A raíz de tal éxito, Square, otra pequeña compañía que estaba borde del cierre, creó otro título para Famicom llamado Final Fantasy, inspirado claramente en Dragon Quest, que no sólo obtuvo unas buenas ventas con las que el estudio se salvó sino que además impulsó definitivamente la particular visión japonesa de los juegos de rol como género para sus consolas.

Ha pasado mucho desde entonces, entre otras cosas que esas dos compañías, grandes rivales durante muchos años, ahora son una en la forma de Square Enix. La octava parte de Dragon Quest es la primera entrega de la saga desarrollada después de la fusión y lógicamente había mucha expectación sobre ella dado que su antecesor, Dragon Quest VII para Playstation, es el título más vendido en la historia de Japón.

Uno de los mayores puntos de interés del juego radica en su presentación gráfica. Square Enix solicitó la creación del motor del juego al estudio Level 5, que ya había demostrado su capacidad para crear juegos de gran complejidad con Dark Chronicle. Todos los Dragon Quest comparten la característica de ser especialmente largos y ofrecer un amplio mundo que recorrer cosa que aquí se eleva a la enésima potencia. No sólo el mundo es extenso, está recreado también con belleza y misterio, con gusto por el detalle. Hay pájaros en el cielo, mariposas revoloteando, vacas pastando, nubes moviéndose en el cielo, un sol y una luna que cumplen sus ciclos... formando así una ambientación que invita al jugador a la exploración. El poder ir andando por el camino, salirte de él, atravesar un bosque y encontrarte con una pequeña cascada en medio de un claro bajo una noche estrellada es algo que no tiene precio, especialmente cuando lo has hecho por el mero placer de explorar. Ese sentimiento de aventura es uno de los principales puntos del juego, ayudado además por un motor gráfico con apenas cargas salvo en momentos puntuales como cuando vas a entrar a una mazmorra.









**< Gráficamente es uno de los mejores juegos de Playstation 2 por la enorme variedad y tamaño del escenario además de por un diseño impagable para personajes y criaturas >**

Otro de los puntos fuertes son los diseño de los habitantes del juego. El motor desarrollado por Level 5 ha permitido incorporar personajes perfectamente proporcionados con aspecto de dibujo animado, lo que hace brillar especialmente los diseños de Akira Toriyama, conocido por muchos por ser el creador de Dragon Ball y que ha estado ligado a esta saga desde sus comienzos. Resulta hilarante ver el aspecto de algunas de las criaturas a las que te enfrentas a lo largo del juego, tales como pimientos atravesados en forma de pinchos, bolas de gelatina, o pequeños bichos con un ojo metidos en grandes botas, por poner sólo unos ejemplos.

El funcionamiento del combate es clásico, con enemigos que aparecen de forma súbita al caminar por el escenario y un desarrollo por turnos. Desde una perspectiva en primera persona introduces los comandos que deseas para cada uno de los personajes, con funciones como golpear, defenderse, utilizar habilidades especiales, magias... cada uno de los cuatro personajes que llegas a tener en tu grupo tiene sus propias ramas de habilidades y poderes mágicos, por lo que todos son únicos y hay que complementarlos bien en los combates planteando una buena estrategia. El resultado se muestra utilizando una cámara en tercera persona que te permite ver el desarrollo de las acciones elegidas para ese turno.

Todo el juego rezuma simpleza, pero a la vez elegancia. La historia se desarolla poco a poco, las misiones se van sucediendo hasta construir una trama interesante pero no rebuscada, el sistema de experiencia y combate no tiene nada de complejo pero funciona a la perfección, la banda sonora es impecable y gráficamente es de lo mejor de Playstation 2. Dragon Quest VIII es un RPG de libro, no pretende ser original, pero lo que hace lo hace espléndidamente y de paso consigue construir un mundo virtual en el que realmente uno puede perderse por el mero placer de ver los millares de detalles en el paisaje y el de sentir ese afán aventurero de encontrar nuevas tierras a cada paso del camino. Está casi confirmado de que Square Enix lanzará este juego en Europa, lo que sería el primer título de la saga en el viejo continente, todo un acontecimiento que bien podría darle a Dragon Quest la proyección internacional que alcanzó Final Fantasy con su séptima parte, calidad desde luego no le falta. ■



**valoración**

**Dragon Quest VIII es un juego impecable con altos valores de producción, largo, variado, excelentemente desarrollado y con mucha personalidad. Un juego a seguir sin lugar a dudas.**

**9** sobre **10**

sistema: **pc, xbox** | desarrollador: **obsidian entertainment** | distribuidor: **activision** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.lucasarts.com**

# Star Wars Caballeros de la Antigua República 2
## Los Señores Sith
### No abandones el camino de la fuerza, joven Jedi





**> Una vez más, tendrás la posibilidad de elegir entre el bien y el mal en casi todas las acciones que lleves a cabo en esta aventura de proporciones épicas. El lado que eligas también afectará a las características y poderes de tus personajes.**



**> Gráficamente hablando, *CDLAR 2* no ha cambiado mucho con respecto a su predecesor, pero continúa siendo giual de impresionante.**





SEGUNDAS PARTES NUNCA fueron buenas. Famosa y odiosa frase a partes iguales y a la que se suele recurrir cuando tienes una secuela entre manos –por supuesto. En ocasiones es acertado pensar en ella y, en otros casos, pues no viene muy a cuento que digamos. Por suerte, después de ver *Star Wars Caballeros de la Antigua República 2: Los Señores Sith*, nos decantamos por olvidarnos completamente de esta frase y señalar que esta nueva entrega de *CDLAR* sigue por el buen camino abierto por su predecesor. Con todo lo bueno y malo que eso conlleva.

Al igual que el primer *Caballeros*, la historia de *Los Señores Sith* tiene lugar muchos años –miles- antes de los acontecimientos que hemos presenciado en las películas y se centra en la lucha entre los Jedi y, por supuesto, los Sith. Hay nuevos personajes, nuevos lugares, nuevos objetivos y, muchas otras novedades que sería imposible comentar en tan solo dos páginas debido a la extensión de un juego de estas características. Pero hay algo que se mantiene y es curioso. En el primer juego, empezabas siendo un personaje que más adelante descubría sus poderes Jedi y retazos de su pasado. En esta ocasión, tu personaje es un Jedi, pero también deberá indagar en su pasado y recuperar sus poderes, su espada y, más importante todavía, conocer el por qué de su distanciamiento de la orden de los Jedi. Interesante, sin duda.

En esta nueva aventura visitarás lugares ya conocidos y otros sitios no tan conocidos. Te darás algún que otro garbeo por Dantooine, verás Onderon, visitarás la luna Dxun e incluso verás algunos de los lugares por los que deambulan los Sith, como Korriban. La verdad es que la historia de *Los Señores Sith* se nos antoja la mar de interesante. Tiene su buena dosis de misterio, intriga, emoción, exploración y la línea argumental es bastante sólida en casi todo el transcurso de la aventura. No está exenta de algunos pequeños fallos de guión o partes un tanto confusas, pero no dejan de ser *pequeñeces* en un juego de proporciones épicas que te atrapa y no te suelta hasta el final, tal y como ya hizo su predecesor.

Comparando las dos entregas de la saga –algo inevitable- nos damos cuenta de que muy pocas cosas ha cambiado. El sistema de juego sigue siendo el mismo: explora lugares, habla con personajes, mejora las características y las armas de tu alter ego en el juego y, en definitiva, vive una gran aventura envuelta dentro del género del rol. Claro que hay nuevas armas y nuevos personajes. Incluso hay nuevos poderes de la Fuerza que podrás utilizar para el bien o el mal, igual que sucedía en el primer *Caballeros*. Y ese es sin duda

< ***Los Señores Sith*** se deja jugar con soltura y siempre transmite la sensación de que tú estás al control de lo que sucede >













> Muchas de las animaciones que incorpora el juego están recicladas del título anterior, pero también hay novedades agradables y las que ya conocemos siguen siendo geniales.

uno de los aspectos te por *fuerza* tenía que volver: la ambigüedad que existe en los objetivos que debes cumplir. Casi siempre deberás elegir entre el bien y el mal, entre el lado bueno o el lado malo. Las acciones que lleves a cabo afectarán el transcurso de la historia y a tu personaje. Incluso afectarán a los poderes de que disponga y, eso convierte a *Los Señores Sith* en un juego muy interesante, igual que su antecesor o más recientemente, *Fable*.

Uno de los mayores problemas a los que se enfrenta un juego como *Los Señores Sith* es el género al que pertenece: el rol. Aunque hay miles de aficionados a este tipo de juegos, también los hay a miles que se sienten un tanto cohibidos o que, simplemente, sienten miedo o pereza a enfrentarse a algo tan *grande* y complicado. Nada más lejos de la realidad. Este *Caballeros* sigue disponiendo de una jugabilidad simple y directa y, su *complicación* siempre depende del uso que haga el jugador de él. *Los Señores Sith* se deja jugar con soltura y siempre transmite la sensación de que tú estás al control de lo que sucede, de que tu personaje va hacia donde tú quieras que vaya y que sus poderes son los que tú eliges. Si a eso no podemos llamarlo buena jugabilidad, entonces ya nos explicarán alguien qué es la jugabilidad.

Y la pregunta del millón sería si vale la pena comprarse este título si ya tienes el primero. Pues depende. ¿Te gustó el primero? Pues entonces te gustará este. ¿No te gustó el primero? Entonces, ni siquiera tenías que leerte este análisis. ¿No probaste el primero? Pues hazlo. El primer *Caballeros* es mejor, sin duda, pero *Los Señores Sith* no es ni mucho menos una mala secuela. Es un juego excelente, una oportunidad única para dar el salto al rol y una verdadera aventura con todas las de la ley. ■



**valoración**

**Un gran juego de rol y uno de los títulos más interesantes de este año que acaba de empezar. Quizás el mejor juego de rol que hemos visto desde el primer Caballeros.**

**9** sobre **10**

sistema: **xbox, ps2, pc** | desarrollador: **crystal dynamics** | distribuidor: **proein** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.crystald.com**

# Project: Snowblind

## Todos quieren tener su propio shooter





< Las misiones no se limitan en destruir todo lo que se mueva. También hay misiones de infiltración >



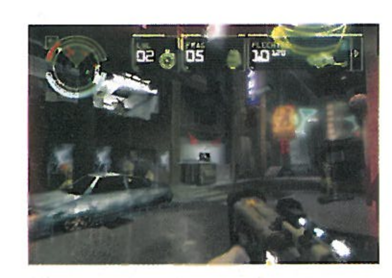
**> A pesar de que el género de los shooters empieza a estar abarrotado, siempre habrá sitio para buenos juegos como *Snowblind*.**

AL FINAL VA a parecer que sí, que nos encantan los shooters y que dejamos de lado otros géneros. Pues sí, claro, nos gustan los shooters. Nos gustan tanto como la estrategia, los plataformas, el rol, los simuladores, los deportes, la lucha... y cualquier otro género que exista en el mercado. Pero si las compañías insisten en sacar shooters y más shooters, pues claro, nosotros vamos a hablar de ellos y vamos a dedicarles todo el espacio que se merezcan. Crystal Dynamics se ha subido al carro a lo de disparar en primera persona y está a punto de poner en la calle un título que sin haber armado demasiado ruido anteriormente, puede dar la campanada. *Project Snowblind* ya está en nuestras manos.

La historia de Snowblind como muchas otras, es decir, te metes en la piel de un personaje virtual y se te presentan una serie de conflictos y situaciones que deberás resolver si quieres llega al desenlace. En este caso tomarás el papel de Nathan Frost, un teniente del Ejército de la Coalición de la Libertad. Frost y sus compañeros deberán viajar hasta Hong Kong ya que allí se está librando una dura guerra que tiene como protagonista a un general y a su malévola república –ejército, para que nos entendamos mejor. La primera misión en la que tomas parte es como una especie de tutorial breve, para que te acostumbres a algunos de los controles y, también sirve como prólogo a muchas de las cosas te esperan más adelante. Te ves inmerso en una cruel batalla contra unas fuerzas enemigas que intentan invadir un templo antiguo y, cuando parece que la cosa pinta bien, una bomba irrumpe sin previo aviso y todo se vuelve oscuro. Casi mueres en ese ataque. Pero casi, claro está. La siguiente secuencia de vídeo nos muestra a Frost debatiéndose entre la vida la muerte y cómo los médicos intentan salvarte la vida en lo que parece ser una especie de hospital. Muy cinematográfico todo, sí señor.

Como probablemente habrás supuesto, los doctores no solo se han limitado a sacarte la media pata que ya tenías en la tumba. Además de eso, han implementado algunas mejoras en tu cuerpo para convertirte en lo que podríamos llamar un súper soldado. Tu visor ha cambiado y rápidamente debes acostumbrarte a las nuevas habilidades de que dispones ya que los enemigos no van a esperar a que estés preparado. Así pues, en menos que canta un gallo vuelves a entraren combate y deberás apañártelas para sobrevivir como sea y aprender a manejar tu nuevo cuerpo. Como si disparar a los centenares de enemigos no fuera ya bastante difícil...

Está claro que la espina dorsal del juego es la acción, pero no como la hemos visto en otros shooters menos afortunados. En *Snowblind* encontrarás todo tipo de armas con disparos primaros y secundarios y los enemigos son lo suficientemente astutos como para hacerte olvidar que no son reales. El diseño de los niveles es muy











acertado y las misiones no siempre terminan en destruirlo todo o disparar a todo lo que se mueva. También hay misiones de infiltración en las que podrás utilizar la habilidad de volverte invisible. Sí, esas habilidades especiales que tiene todo súper soldado como Nathan Frost. Además de invisible, también dispondrás de una visión nocturna y térmica y podrás ralentizar la acción al estilo *Matrix* para avanzarte a los movimientos de tus enemigos. No dispondrás de todas las habilidades al principio del juego si no que las irás ganando a lo largo de la aventura y, cuando las tengas, te serán realmente útiles.

A nivel visual, *Snowblind* cumple con lo esperado. No hay ralentizaciones, todo se mueve con gran soltura y no hay efectos raros ni apariciones repentinas de texturas como las que apreciamos en ese juego del que no quisimos nada malo y al que le dimos un 11 sobre 10. Y hablando de *Halo* 2, nos acordamos del modo multijugador de *Snowblind*. Si su modo de juego para un solo jugador nos ha sorprendido gratamente, sus modos multijugador son una delicia. Hasta 16 jugadores tanto en la versión para PS2 como Xbox. No está nada mal.

< Está claro que la **espina dorsal** del juego es la acción, pero no como la hemos visto en otros shooters menos ***afortunados***. >

¿Y lo malo del juego? Pues aunque nos ha gustado, la verdad es que no aporta demasiado al género. Sigue las reglas y las pautas marcadas por otros productos sin arriesgarse a ofrecer algo innovador o revolucionario. Es un gran shooter en primera persona y un juego divertido y entretenido, pero no marcará una época como otros productos sí han hecho, sea por la razón que sea. Pero si te gustan los shooters, *Snowblind* es sin duda de lo mejor que puedas encontrar si ya te has terminado *Halo 2 y Half-Life 2*. ■



### valoración

**Un shooter notable que evita con soberbia los fallos de otros títulos del mismo género. No revoluciona la industria pero divierte y entretiene a partes iguales.**

**8** sobre **10**



**> Las armas tienen un papel muy importante en cualquier shooter que se precie, pero *Snowblind* te ofrece la oportunidad de meterte en la piel de un personaje con habilidades muy especiales.**

sistema: **xbox** | desarrollador: **day 1** | distribuidor: **microsoft** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.day1studios.com**

# MechAssault 2: Lone Wolf

## Las cosas han cambiado en Live

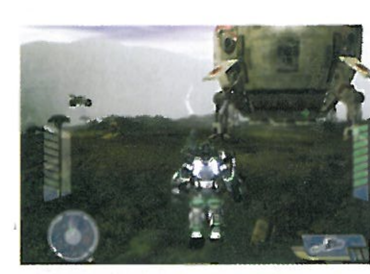




**> Aunque continúa siendo igual de divertido jugar con Mechassult 2 en Xbox Live, ya no es lo mismo debido a la gran multitud de juegos que ofrecen partidas multijugador online**



**> El modo campaña no está nada mal, pero la palma se la lleva, como en otros casos, el modo multijugador.**





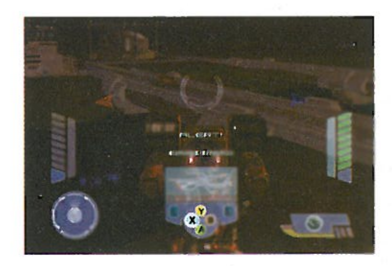
OTRA SECUELA MÁS, es que no paramos de comentar segundas y terceras e incluso cuartas partes. Si esto fuera el mundo del cine ya hubiéramos puesto el grito en el cielo, pero como las personas que trabajamos y disfrutamos con los videojuegos sabemos apreciar las cosas buenas de la vida, una secuela nunca nos importa si mantiene el nivel de su predecesor y lo supera. Nos conformamos con pasar un buen rato y divertirnos de lo lindo por el dinero que hemos invertido. *Mechassault 2: Lone Wolf*, que viene firmado por el estudio de desarrollo Day 1, los mismos chicos y chicas del primer Mechassault, no defraudará a ningún fan de la serie y volverá a engancharnos a Xbox Live tal y como ya hizo la primera entrega.

Vamos a por el argumento y el tipo de juego. *Mech 2* es un shooter de acción en tercera persona en el que puedes controlar esos *Mechas* que tantas veces hemos visto en películas del país del sol naciente. El control de estos robots gigantes está muy bien ajustado y en pocos segundos te parecerá que robot y tu sois una única... ¿máquina? ¿entidad? Bueno, lo que sea. Eso, que el juego se deja manejar fácilmente y que prima la acción sin que te sientas con ganas de destrozar el mando de tu Xbox contra el televisor del comedor. Por lo que respecta a la historia, en el modo de un multijugador, a simple vista parece de mayor escala que en la primera entrega de la serie pero pronto verás que tampoco difieren tanto la una de la otra. Lástima. De todas formas, en esta ocasión te enfundas en la piel de un *MechWarrior* de armas tomar y más duro de roer que un hueso que deberá poner paz en un conflicto que puede acabar con toda vida biológica. Resulta que hay unas armas hiper súper poderosas que no pueden caer en malas manos o será el fin de todo. ¿Adivinas tu cometido? Claro, te toca poner cartas en el asunto y solucionar los problemas de los otros, para variar. Por cierto, los malos de turno son una especie de culto fanático de nombre el Mundo de Blake. A nosotros nos suena más a programa de televisión para niños o a un programa de magia en el que circulan frikis de todo tipo. Pero así son las cosas y así os las contamos.

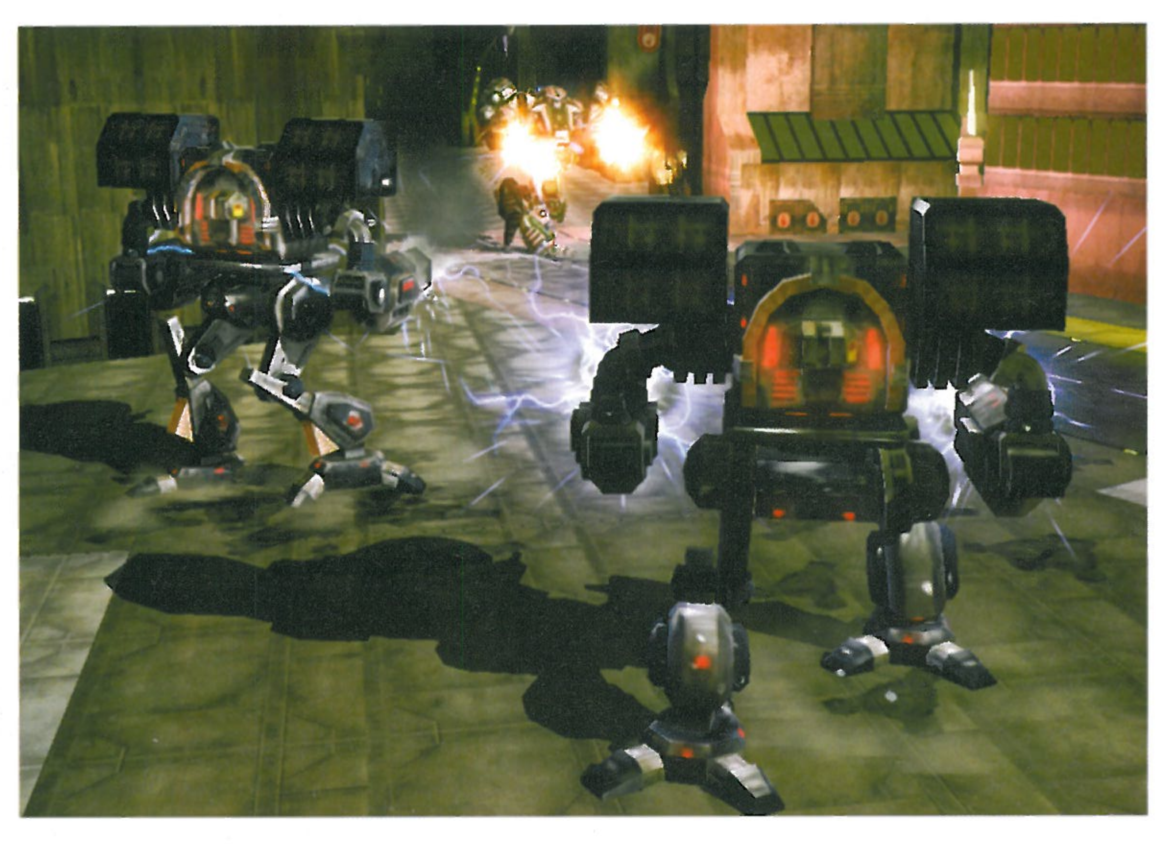
Veamos con más detenimiento lo que ofrece el juego de Day 1. El primer título tuvo la suerte de ser uno de los primeros juegos en aprovechar realmente las capacidades de Xbox Live, pero actualmente el panorama ha cambiado un poco y mucho nos tememos que vaya a convertirse en otro más, nada especial. El modo para un jugador no está mal. Quizás demasiado corto. Pero lo peor de todo es que las misiones casi siempre se reducen en ir de un punto a otro eliminando todo lo que se te pone por delante. La IA de los enemigos

< Nos parece un juego divertido, especialmente en su modo multijugador, pero no ha evolucionado demasiado con respecto a su antecesor. >









no es nada del otro mundo y ofrecen poca resistencia a tu potencia de disparo. Pocas veces tendrás que estrujarte las neuronas para seguir avanzando o encontrar una estrategia mejor para derrotar a tus enemigos. Simplemente avanza y dispara y recoge los power-ups que vas encontrando por el camino.

Pero la cosa cambia en el modo multijugador, afortunadamente. Hasta un total de 12 jugadores podrán apalearse con sus mechs a través de Live y todos los modos típicos de cualquier shooter subjetivo los podrás encontrar aquí: deathmatch, team destruction, last man standing, last team standing… y un largo etcétera. Sí, Live está abarrotado de buenos juegos actualmente, pero *Mechassault 2* continúa siendo igual de divertido que su predecesor.

En el aspecto visual, el juego ha mejorado en todos los aspectos, aunque sigue en la línea del primer *Mechassault*. Aun así, nos encanta ver cómo un misil pierde el rumbo y se estrella contra un edificio creando vistosos destrozos. Genial. Otro aspecto que está muy bien resuelto es la sensación de escala entre los humanos y los robots gigantes. Realmente tienes la sensación de estar a mandos de un mech y de moverte por ciudades pudiendo aplastar y destrozar todo lo que esté a tu alrededor.

*Mechassault 2: Lone Wolf* nos parece un juego divertido, especialmente en su modo multijugador. Pero el problema radica en que no ha evolucionado demasiado con respecto a su antecesor y el mercado sí ha evolucionado, especialmente en los juegos compatibles con Live. ■

< ***Mech 2*** es un shooter de acción en tercera persona en el que puedes controlar esos ***Mechas*** que tantas veces hemos visto en películas >





**> Aunque no ha cambiado mucho con respecto a su predecesor, el apartado visual del juego goza de algunos efectos visuales interesantes y más de una sorpresa que conseguirá que escupas alguna exclamación tipo... wow...**

**valoración**

**Tiene cualidades, sin duda, pero si lo comparamos con otros títulos del mercado, se nos antoja que la obra de Day 1 se les ha quedado un poco corta en jugabilidad**

**7** sobre **10**

sistema: ps2, **gc** | desarrollador: **the behemot** | distribuidor: **0-3 enterainment** | disponible: **(NTSC)** | precio: **29,99 euros** | web: **www.alienhominid.com**

# Alien Hominid

## ¿Alguna vez te has preguntado para qué tienes pulgares?

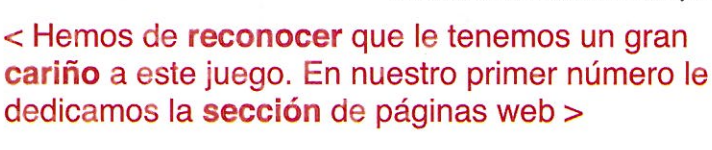




> Una buena parte de esta fase transcurre a bordo de un tren de mercancías al que te incorporas tras haberlo perseguirlo con otro vehículo. Se agradece la variedad.

LOS PULGARES SON unos dedos la mar de útiles para el ser humano. Los de las extremidades superiores en particular adornan un rato largo, le sirven para dar apretones de manos a gente terriblemente aburrida en reuniones insoportables, le permiten contar hasta diez sin necesidad de sacarse los calcetines y han hecho que las manos del hombre sean prensiles, permitiéndole agarrar objetos y construir civilizaciones cada vez más avanzadas. ¿Te imaginas a un elefante intentando agarrar un plátano con las patas? Si todos los animales tuvieran pulgares, probablemente los mamuts se hubieran defendido a pedradas de los australopitecus y la humanidad se hubiera extinguido en menos que canta un gallo…

Todo eso está muy bien, pero los jugadores de pro sabemos que los pulgares sirven para algo mucho más importante que todavía no aparece en los libros de historia: pulsar los botones del pad y defender la Tierra de invasiones alienígenas, de amenazas terroristas, de derrotas injustas



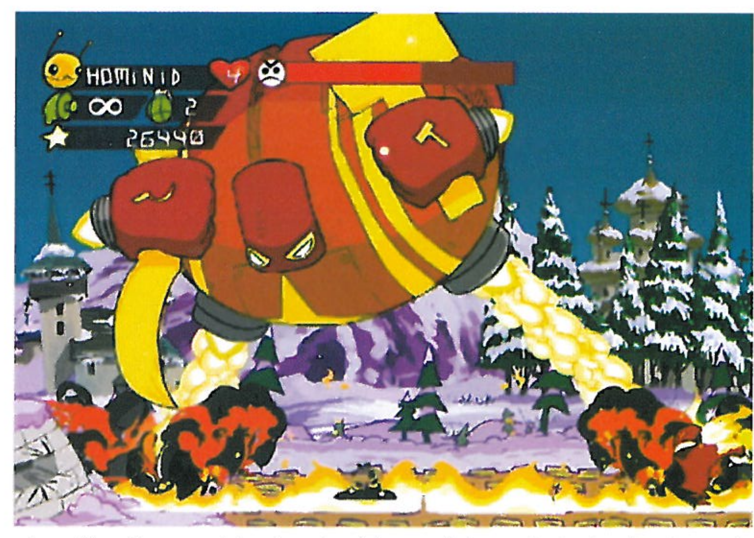
< Hemos de **reconocer** que le tenemos un gran **cariño** a este juego. En nuestro primer número le dedicamos la **sección** de páginas web >

en el último minuto, etc. Sin embargo, el invento de los sticks analógicos y su suave control han provocado que en los últimos tiempos la humanidad se haya venido olvidando del papel fundamental que los pulgares han jugado en su evolución. El pulgar izquierdo apenas se acuerda ya del tacto de la cruceta digital, y el derecho sólo usa los botones para elegir entre menús de opciones o mantener pulsado el disparo automático en los pocos juegos que se resisten a usar los gatillos. *Alien Hominid* ha venido para poner un poco de orden en todo este desconcierto y hacer que tus pulgares vuelvan a lucir grandes y hermosos para que vuelvas a estar orgulloso de ellos…



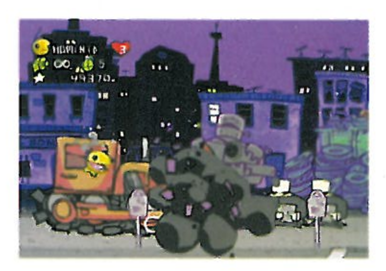


Hemos de reconocer que le tenemos un gran cariño a este juego. En nuestro primer número le dedicamos la sección de páginas web porque pensamos que tenía potencial para convertirse en algo grande, y dos meses después tenemos la oportunidad de confirmarlo dedicándole estas dos páginas de review. ¿Cuántas revistas conoces que se puedan permitir el lujo de dedicar dos páginas de análisis a un juego que -excepto en Norteamérica- sólo se distribuye por Internet? ¿Y cuántas que *quieran* hacerlo? The Behemot es una joven compañía formada por ex-programadores de grandes empresas que han visto realizado su sueño de producir, diseñar, editar y distribuir su propia obra sin depender de la financiación y las imposiciones de los de siempre, los que ponen la pasta, los que acostumbran a mirar por encima del hombro y los que tocan las pelotas constantemente sin tener ni puta idea de videojuegos. Exactamente lo mismo que *The Game.Mag* en el plano de las publicaciones editoriales.

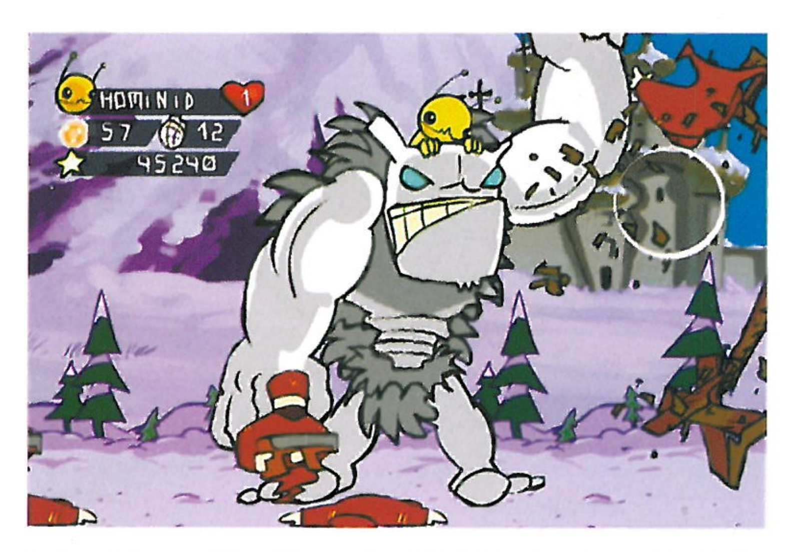



> Los gráficos tienen una pinta estupenda, y te hacen reflexionar sobre hasta qué punto necesitas las 3D en juegos de este tipo.



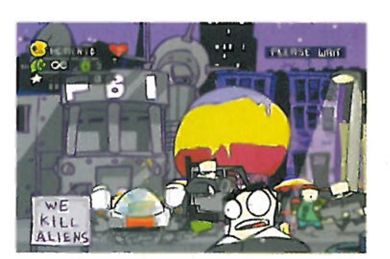


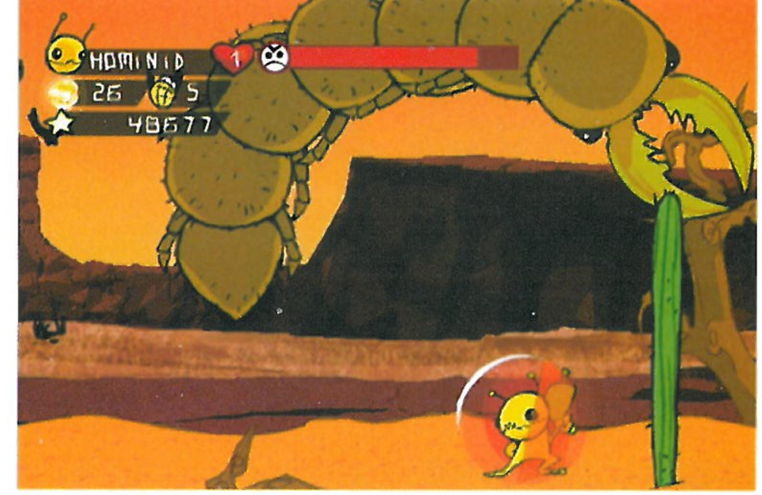
Pero vamos allá con el juego en sí, que nos estamos enrollando demasiado con los preliminares. Te decíamos lo de los pulgares porque *Alien Hominid* es un juego de la vieja escuela que te obliga a estar aporreando el botón de disparo constantemente, un arcade 2D de desarrollo horizontal tipo *Metal Slug* de los que casi no quedan porque *los que ponen la pasta* se han emperrado en desterrarlos definitivamente de las consolas de sobremesa (acuérdate si no del próximo proyecto de SNK, *Metal Slug 3D*). Producir un juego 3D es hoy en día mucho más barato y rentable que producir un juego 2D: no hay que dibujar centenares de sprites para cada personaje, las animaciones se generan fácilmente por interpolación de unos pocos key frames, se puede jugar con la iluminación y el movimiento de la cámara, consiguen resultados mucho más vistosos en menos tiempo y con mucho menos esfuerzo, a la gente suelen gustarle más, etc. Y aunque











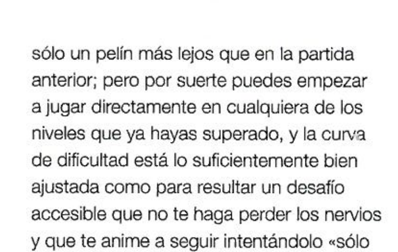



de vez en cuando aprovechamos para meternos con el estancamiento en que están inmersos géneros como la lucha 2D, la verdad es que juegos como éste acostumbran a traernos muy buenos recuerdos de tiempos en los que los polígonos sólo aparecían en las clases de matemáticas y a nadie parecía preocuparle lo más mínimo.

*Alien Hominid* pone a tu disposición 16 niveles que transcurren por las calles de una ciudad, el desierto, la estepa rusa y el espacio. Los enemigos aparecen constantemente por todas las esquinas de la pantalla, y el pequeño bicho amarillo que manejas puede dispararles, saltar sobre sus hombros, mordisquearles la cabeza -como suena- o lanzarlos sobre sus compinches y matar varios pájaros de un tiro. La acción es frenética, y a partir del segundo nivel las cosas se complican de tal manera que necesitas echar mano de todas las vidas y *continues* que los programadores han puesto a tu disposición para llegar sólo un pelín más lejos que en la partida anterior; pero por suerte puedes empezar a jugar directamente en cualquiera de los niveles que ya hayas superado, y la curva de dificultad está lo suficientemente bien ajustada como para resultar un desafío accesible que no te haga perder los nervios y que te anime a seguir intentándolo «sólo una vez más».

En tu camino encontrarás armas poderosas de munición limitada, vehículos de gran tamaño que aumentan tu poder destructivo durante unos instantes (tanques, excavadoras, ¿yetis?) y alguna que otra fase de shooter aéreo multidireccional que se agradece y que ayuda a evitar la monotonía. Pero, sobre todo, encontrarás un montón de jefes: jefes de final de nivel indestructibles, jefes de mitad de nivel más accesibles, jefecillos de sección de poca monta... *Alien Hominid* está lleno de jefes y jefecillos que te obligan a estudiar sus patrones de ataque y que en muchos casos dan origen a un auténtico delirio gráfico de explosiones, fuego y proyectiles que ocupa toda la pantalla con dibujos hechos a mano como los que nunca antes has visto en ningún otro videojuego. ¿Qué te parecen las capturas? Pues en movimiento es tal y como te lo imaginas.

Hay algún extra en forma de minijuegos PDA que incluso se pueden personalizar mediante un sencillo editor, pero la verdad es que no vale la pena. Preferiríamos que hubieran dedicado el tiempo empleado en su desarrollo a solucionar los únicos dos problemas que le vemos a *Alien Hominid*: su escasa duración (es tan adictivo que se puede terminar tranquilamente en dos tardes) y el limitado control que proporciona sobre las acciones del personaje, que ni puede almacenar armas, ni disparar en diagonal, ni decidir la altura de sus saltos; un poco de atención más a estos detalles lo hubiera convertido en una joya imprescindible y en un clásico instantáneo. ■





**> Por 25 céntimos de euro, dinos nombres de juegos de cualquier época que muestren explosiones y sprites de este tamaño...**

### valoración

**Volverás a tener agujetas en tus pulgares y volverás a apreciar el sabor de los clásicos, pero sólo durante un par de días. Esperamos ansiosos una hipotética segunda parte.**

**7 sobre 10**

sistema: **xbox** I desarrollador: **fromsoftware** I distribuidor: **atari** I disponible: **sí** I precio: **59,95 euros** I web: **www.fromsoftware.co.jp**

# Otogi 2: Inmortal Warriors

## A los demonios y engendros se los trata a porrazos





**> Al igual que la primera entrega, *Otogi 2* es un festín visual. Hay tantos efectos de luces que a veces te costará saber qué demonios está pasando en la pantalla de tu televisor.**








POR DESGRACIA, *OTOGI: Myth of Demons* es uno de esos juegos malditos de los que todo el mundo ha oído hablar pero que casi nadie ha jugado. ¿La razón? Que se lo pregunte a *Ico*, él también sabe bastante de este tema. Y es una lástima, sin duda, porque se trataba de una belleza en movimiento y jugable hasta la *repetición*. Ni cortos ni perezosos, los chicos de FromSoftware ya tienen lista la secuela, *Otogi 2 Inmortal Warriors*, por supuesto.

El sistema de juego continúa siendo el mismo, aunque al tratarse de una segunda parte se ha mejorado todo y se han ampliado algunos aspectos. La historia empieza poco después del final de los acontecimientos que cerraron la primera parte. La línea argumental es parecida: hay demonios y espíritus malignos por todo Japón y solo un héroe puede solucionar el asunto. El héroe en cuestión es Raikoh, el protagonista absoluto de la primera aventura. Pero no vas a luchar solo esta vez. En total podrás llegar a controlar hasta un total de seis personajes con habilidades propias y que otorgan al título un poco más de variedad. Como habrás supuesto, hay varios niveles en el juego y cada nivel puede ser superado con mayor *facilidad* dependiendo de la elección que hayas realizado con los personajes. Y sin dejar a los guerreros, debemos comentar que todos ellos son la mar de interesantes. Cada uno dispone de varias habilidades y el control es diferente en cada ocasión. Sin duda esto rompe un poco la monotonía que amenazaba y *destruía* un poco al primer juego.

Por lo que respecta al sistema de juego, poco ha cambiado con respecto a *Otogi*. Avanza y acaba con todo. Y cuando decimos todo, nos referimos a eso, todo. Cualquier objeto que haya en pantalla, no importa su tamaño, es susceptible de ser destruido a base de golpes. La cámara sigue estando pegada al personaje y esto te puede crear algún problemilla del tipo *Devil May Cry 2*. Es decir, en ocasiones no te enteras de lo que sucede en pantalla y, el hecho de que haya una cantidad desmesurada de efectos visuales –muy bonitos, sin duda- no ayuda para nada a clarificar lo que está pasando ante tus atónitos ojos.

*Otogi 2* ha mejorado mucho con respecto a su predecesor, pero sigue arrastrando algunos de sus problemas. Pero se trata de un título muy interesante y adictivo que merece mayor suerte en el público occidental. Bello porque sí y entretenido, *Otogi 2 Inmortal Warriors* es un gran juego. ■

< El sistema de juego continúa siendo el mismo, aunque tratandose de una segunda parte se ha mejorado todo y se han ampliado aspectos >

**valoración**

**Si no le diste una oportunidad a la primera entrega deberías planteártelo seriamente en esta ocasión. Si te gusta darle al botón y disfrutar de las lucecitas, hazte con él.**

**8** sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **capcom** | distribuidor: **electronic arts** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.capcom.com**

# Shadow of Rome

## Capcom se arriesga y no decepciona







> Los combates que presenciarás son bastante salvajes, pero si se quiere conseguir algo de realismo al ambientar un juego en la antigua Roma, hay que ser salvaje y mostrar las cosas tal y como debieron ser.

NO TE IMAGINAS las ganas que teníamos de echarle el guante a la última obra de Capcom. *Shadow of Rome* se nos antojaba de lo mejorcito que se estaba cociendo en las oficinas de la compañía nipona, con el permiso de *Resident Evil 4* y *Killer 7*. Si no nos falla la memoria, hasta la fecha nadie se ha internado en ese período histórico con demasiado éxito. Estamos hablando de la época del César, del circo romano y, bueno, de todo lo que vimos en la película de Ridley Scott, *Gladiator*.

*Shadow of Rome* es un proyecto arriesgado, sin duda, pero en Capcom saben lo que hacen –estamos ignorando *Devil May Cry 2* a conciencia- y nos han traído una gran aventura que sin suponer un salto evolutivo en el entretenimiento digital, cumple con las expectativas levantadas.

< Es un proyecto arriesgado, sin duda, pero en **Capcom** saben lo que hacen >

Ya hablamos en el número anterior de *The Game.Mag* acerca del argumento de *Shadow*, pero vamos a recordarlo brevemente para los cuatro despistados que no compraron la revista o no vieron la preview que le dedicamos. Es el año 48 antes de Cristo y el Imperior Romano está envuelto en un halo de corrupción política y violencia. El protagonista de la aventura, Agrippa se entera que su padre ha sido acusado de un asesinato que parece no ha cometido y, por supuesto, este valiente guerrero intentará descubrir la verdad a medida que se enfrenta a una serie de peligros a cada cual más... eso, *peligroso*.

Aunque el protagonista principal es Agrippa, también podremos controlar a otro personaje de nombre Octavius, que nos será útil en misiones en las que premie el sigilo por encima de la acción bruta. Sí, aunque las capturas que acompañan este texto muestren un juego de acción pura y dura, en *Shadow of Rome* también hay sitio para el sigilo, la exploración y las carreras de carros.







Sí, hay acción, y a simple vista parece un *Otogi* ambientado en la antigua Roma. Pero nada más lejos de la verdad. El juego también requiere un poco de materia gris y las combinaciones de ataques que puedes llevar a cabo en la *arena* cuando controlas a Agrippa te mantendrán pegado delante del televisor durante muchas horas.





El juego toma un rumbo diferente cuando controlas a Octavius. La acción deja paso al sigilo y *Shadow* disminuye el ritmo *frenético* y te trae una jugabilidad más propia de *Solid Snake* o de *Sam Fisher*. Y no solo deberás caminar de *puntillas*, también deberás resolver acertijos y utilizar tus dotes de *invisibilidad* para conseguir información y desentramar todo el entresijo de conspiraciones que esconde el argumento de *Shadow of Rome*.

Si te interesa la época romana y quieres un juego *diferente* y original, no dejes escapar la última obra de Capcom. ■

**valoración**

**Acostumbrados como nos tienen los chicos de Capcom a ofrecer una secuela tras otra, nos alegra ver que también tienen tiempo para juegos originales y arriesgados. Interesante título.**

**8** sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **kcet / yuke's** | distribuidor: **konami** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.konamityo.co.jp/rumbleroses/**

# Rumble Roses

## El wrestling, como nunca antes lo habías visto
















> Podríamos hacer un chiste fácil con prácticamente cualquier captura de *Rumble Roses*, pero *coño*... no somos tan soeces.

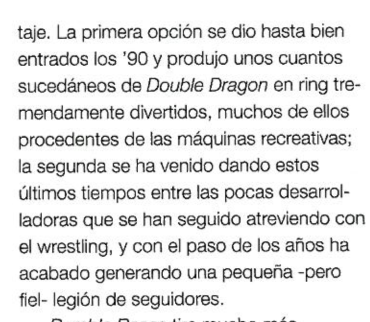




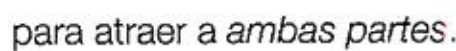

> Hace años que los **juegos** de lucha libre vienen arrastrando un serio problema de fondo: el **deporte** <

HACE AÑOS QUE los juegos de lucha libre vienen arrastrando un serio problema de fondo: el «deporte» en que se basan (junto con Papá Noel y Milli Vanilli, una de las tres grandes pantomimas de la humanidad). Aunque en principio pueda parecer que la lucha libre es un punto de partida estupendo para el mercado de los videojuegos, su verdadera naturaleza de cartón piedra hace que intentar trasladar todas esas técnicas de agarres, llaves y contraataques amañados a una pantalla se convierta en una especie de suicidio comercial que a duras penas puede competir con la jugabilidad fresca y directa de *Tekken* o *Virtua Fighter*. Salvo en Estados Unidos, claro, donde la mayoría de la población todavía sigue creyendo en Papá Noel...

¿Cómo hacer que un circo semejante resulte divertido cuando sabes que el contrario no te va a plantar el trasero en tus narices para que os lo pateéis de mutuo acuerdo? Bueno, pues básicamente hay dos opciones: pasar olímpicamente del factor simulación e ir directo a los mamporros, como haría cualquier compañía de videojuegos «normal», o complicarse la vida intentando recrear todo ese montaje. La primera opción se dio hasta bien entrados los '90 y produjo unos cuantos sucedáneos de *Double Dragon* en ring tremendamente divertidos, muchos de ellos procedentes de las máquinas recreativas; la segunda se ha venido dando estos últimos tiempos entre las pocas desarrolladoras que se han seguido atreviendo con el wrestling, y con el paso de los años ha acabado generando una pequeña -pero fiel- legión de seguidores.



*Rumble Roses* tira mucho más hacia esta última opción que hacia la primera, pero en ningún caso llega a ser un juego tan «freak» como los habituales del catálogo de Yuke's. Sus llaves y contraataques son mucho más fáciles de realizar, el «timing» no es tan decisivo y, en general, no trata de ocultar sus intenciones de acercarse a un público mucho más amplio que no esté dispuesto a romperse la cabeza con las complicadas técnicas de la serie *Smackdown!* Naturalmente, puedes pensar que rebajando las exigencias del sistema de control no atraerá ni a los aficionados a los juegos de lucha libre ni a los aficionados a los juegos de lucha normal; pero como puedes ver por las pantallas, *Rumble Roses* tiene argumentos de sobra para atraer a *ambas partes*.



Las chicas, claro. ¿Pensabas que no íbamos a hablar de ellas? Pues no lo haremos. Sería demasiado fácil caer en el tópico de dedicarle una review cargada de referencias a sus polígonos, a sus animaciones, a sus conductos (perdón, conductas)... Te basta con saber que tienen una pinta estupenda y que *todo* en ellas se mueve de forma realista. No es que sea un mal juego, pero la verdad es que hubiéramos preferido la mitad de polígonos a cambio del doble de personajes en pantalla (¿qué fue los combates por parejas de la WWF?), una acción un poco más intensa, alguna silla u objeto que romper en la cabeza de las rivales y un barro en el ring de la playa que no pareciera Cola-Cao aguado.

Aahhh, demonios... Está bien, ahí va: TETAS. ¿Contento? ■

**valoración**

**Unos gráficos magníficos, un juego de wrestling descafeinado y un modo Galería que te hará pasar noches en vela. Aunque si sólo buscas un buen juego de lucha...**



**6** sobre **10**

sistema: **gba** | desarrollador: **snk playmore** | distribuidor: **nintendo** | disponible: **sí** | precio: **44 euros** | web: **www.snkplaymore.jp/official/msa/index.html**

# Metal Slug Advance

## Los buenos perfumes no siempre caben en frascos pequeños







> Es un **arcade** 2D de desarrollo **horizontal** >



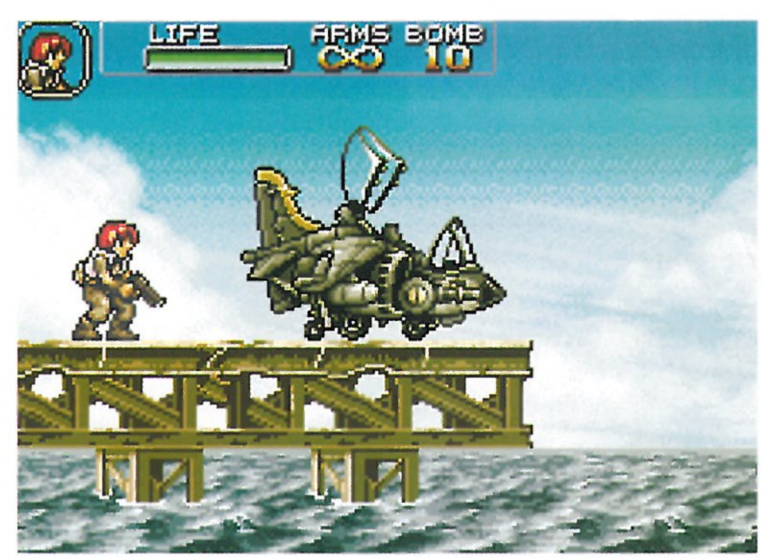


DURANTE ESTE ÚLTIMO mes hemos recibido un montón de e-mails en la revista acerca de nuestra particular forma de ver las cosas. Lectores como tú que se han molestado en escribirnos para decirnos que no siempre están de acuerdo con el enfoque que le damos a nuestros análisis, que a menudo los consideran demasiado «personales» y que, en general, prefieren recibir más datos objetivos que opiniones subjetivas. ¿Qué opinas tú, información pura y dura o juicios de valor? Haremos una pequeña prueba: trataremos de analizar este *Metal Slug Advance* en base a meros datos objetivos, como haría cualquier otra revista, y que sea lo que Dios quiera...

*Metal Slug Advance* es un arcade 2D de desarrollo horizontal. Sigue las pautas marcadas por los juegos anteriores de la serie de la-compañía-anteriormente-conocida-como SNK (desde hace un tiempo SNK Playmore) y las traslada a la pequeña-pero-coqueta pantalla portátil de GBA. Si no sabes lo que es un arcade, pues es un juego muy intenso donde hay que hacer muchas cosas a mucha velocidad. Objetivamente, *MSA* es un juego intenso, lleno de enemigos que te disparan con sus rifles y escopetas. También está lleno de tanques, y de aviones, y de otros artefactos mecánicos que necesitan más golpes de lo normal para ser derribados. Si no sabes lo que son las 2D, pues son como las 3D pero con una dimensión menos. Se juega de izquierda a derecha. Hace años las 2D eran lo único que había para jugar, y los jóvenes acostumbraban a gastarse el dinero en las máquinas porque el botellón todavía no se había inventado. *MSA* es como los juegos de aquella época. Si no sabes lo que es el botellón, pues es una botella grande.

En *MSA* puedes escoger entre jugar con un chico o una chica. El chico se llama Walter, y la chica, Tyra. Los dos son soldados de una escuadra de elite que se infiltra en territorio enemigo para dar su merecido a los malos de turno. Hay que hacer cinco misiones. Cada una de estas misiones tiene su propio jefe, y se divide en dos o tres secciones más pequeñas. Una de ellas tiene una pequeña sección en la que vas por el aire pilotando un Harrier. La música es como la de todos los *Metal Slug*. Los efectos de sonido son como los de todos los *Metal Slug*. Los gráficos son como los de todos los *Metal Slug*, con alguna breve ralentización. Hay rehenes que se pueden rescatar para obtener armas más potentes y energía. Y también hay alguna ruta alternativa y cartas secretas para recoger.

¿Qué tal, mejor? ¿Os gusta más así? Si hubiéramos hecho una review normal seguro que acabábamos hablando del sabor agridulce que nos ha dejado esta versión portátil del clásico de SNK; de cómo se las arregla para reproducir los gráficos de sus hermanos mayores en la pequeña GBA y de cómo ha tenido que sacrificar el feeling y el número de elementos simultáneos en pantalla para conseguirlo. Pero claro, no es el caso... ¿Seguís prefiriendo reviews «objetivas»? ■




¿No te recuerda a *Mentiras Arriesgadas*?







**valoración**

**No consigue captar el espíritu de caos y orgía destructiva típico de la serie, pero lo intenta, y acaba resultando entretenido. Un buen juego para una buena máquina que ya no da más de sí.**

**7** sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **sega** | distribuidor: **atari** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.sega-europe.com**

# Blood Will Tell

## Un buen homenaje a Osamu Tezuka





**> A la espera de *Wanda y el Coloso, Blood Will Tell* se nos antoja como una buena aventura que vivir. Además, hay montones de acción salvaje.**







OTRO DE ACCIÓN en tercera persona, que este mes todavía no hemos tenido suficientes. Aunque bueno, al igual que *Otogi*, *Blood Will Tell* tiene algunas sorpresas escondidas. Para empezar, estamos hablando de la adaptación a videojuego de una de las series de animación de Osamu Tezuka, creador entre otros de *Astro Boy* –que también ha sufrido su correspondiente traslación al mundo del entretenimiento digital y del cual te ofrecemos una review más adelante.

*Blood* no es un juego típico. Su planteamiento y sistema de juego sí lo son. Se trata de una aventura en tercera persona en la que debes superar varios niveles hasta llegar al final. Pero sus *maneras* y sus *formas* se nos antojan la mar de curiosas. Para empezar, el protagonista, de nombre Hyakkimaru, deberá emprender una búsqueda de sus partes del cuerpo. No, nos referimos a eso que a todos los chicos nos *cuelga*. Nos referimos a *todas* las partes de su cuerpo que le fueron robadas por una serie de demonios. Y en esta tarea a priori complicada le ayudará otro personaje llamado Dororo, una chica que nos recuerda a la Yorda de *Ico* y a la que podemos dar instrucciones para que lleve a cabo ciertas acciones. Incluso en alguna ocasión podremos llegar a controlar a Dororo, en niveles en los que disminuye la acción pero que requerirán la misma atención por tu parte.

Sin duda, la historia del título es una de las mejoras bazas de *Blood*, pero su jugabilidad tampoco está nada mal. La cámara anda un poco *perdida* a veces, pero nunca llega a frustrar al jugador, aunque te puede crispar los nervios en alguna ocasión. Hay cantidad de niveles y un número enorme de combates contra jefes finales. Algunos son iguales en tamaño que tu personaje, pero otros son, simplemente, enormes.

En el aspecto visual, algunas partes del juego pueden parecer un tanto obsoletas, pero en general no decepciona y las secuencias de vídeo son soberbias. Las animaciones de los personajes están a la altura, aunque hemos visto algunas cosas extrañas, como los saltos que pega Dororo. Y aunque a veces la jugabilidad se pueda antojar un tanto repetitiva y aburrida, el hecho de que cada parte de cuerpo recuperada proporciona nuevas habilidades a Hyakkimaru, te hará seguir adelante hasta terminar la aventura y ver la conclusión de la historia. Te lo recomendamos fervientemente. Te puede llevar tranquilamente entre 15 y 20 horas de juego. Sí, sufrirás un poco en algunas partes, pero la balanza se decanta hacia el lado bueno de los aspectos si somos generosos y permisivos en los fallos que tiene *Blood Will Tell*. ■

< En el aspecto visual, algunas partes del juego pueden parecer un tanto obsoletas >

**valoración**

**Una historia sorprendente acompañada de una buena jugabilidad y una cámara muy mejorable. No te marcará pero te divertirá durante muchas horas. Si empiezas a jugar lo terminarás.**

**7** sobre **10**

sistema: ps2 | desarrollador: namco | distribuidor: sony | disponible: sí | precio: 59,95 euros | web: www.namco.com

# Ace Combat V: Squadron Leader

## Surca los cielos y derriba algunos pájaros





> El apartado gráfico del juego es realmente imponente. Ya sea en misiones de altos vuelos o en misiones en las que tengas que acercarte más al suelo, todo está representado con una belleza que quita el hipo. Impresionante, sí señor.

PESE A QUIEN pese, los simuladores de vuelo también tienen cabida en consolas y no son solo coto privado de los PCs. Y así lo ha demostrado en más de una ocasión la aclamada serie de Namco, Ace Combat. Esta quinta entrega que tenemos entre manos, Ace Combat V: Squadron Leader no es la revolución que supuso su antecesor, pero continúa por la brillante estela que dejó el último Ace.

Una vez más, volvemos a contar con dos elementos que hacen del juego de Namco una compra casi obligada. En primer lugar está la jugabilidad del título. Impecable, como siempre y, en segundo lugar, tenemos una buena historia y un buen guión que evitan que la obra caiga en la monotonía o en la simple reiteración de misiones demasiado parecidas entre sí. En esta ocasión, la historia está ambientada en una especie de mundo alternativo muy parecido al nuestro. En un futuro no muy lejano. Hay una guerra entre dos grandes potencias y tu eres un experto piloto de nombre Blaze que, por supuesto, deberá surcar los cielos llevando a cabo más de 20 misiones para descubrir todos los misterios que se esconden tras esta cruel guerra. El juego cuenta con unas excelentes secuencias de vídeo, pero parte del guión también se desarrolla en los diálogos que mantienen los personajes a través de la radio. Así que estate al loro o perderás el hilo de la historia. Algunos pensarán que es un tanto absurdo que un simulador de vuelo tenga una historia. Nada más lejos de la realidad. El argumento no hace otra cosa que aumentar el interés por los personajes y todo lo que les sucede. Las misiones son completamente diferentes si conoces a los personajes y entiendes por qué hacen las cosas de una manera u otra. En pocas palabras, el guión es uno de los puntos fuertes de este nuevo Ace Combat, sin duda. Y tienes más puntos fuertes, por supuesto.

< El argumento no hace otra cosa que aumentar el interés por los personajes >

A nivel visual, el juego resulta impecable. Parece totalmente un simulador realista como los que puedes encontrarte en PC.












Pero nada más ponerte a los mandos de unos de los aviones de Squadron Leader, te das cuenta de que esto es más arcade que simulación. Y nos parece perfecto. Ese ha sido siempre el objetivo de la serie y esta nueva entrega continúa con la misma filosofía que sus otros hermanos.

Ace Combat V es un título totalmente asequible para todo los públicos, divertido, con una factura visual soberbia y con una historia mucho más interesante de lo que pueda parecer a simple vista. ■

**valoración**

**Si ya has jugado con algún *Ace*, ya sabes lo que te espera. Si nunca has probado un simulador de vuelo en tu PS2, no tendrás mejor oportunidad que ahora.**

**8** sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **wow entertainment / sega** | distribuidor: **atari** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.sega-europe.com**

# Altered Beast

## Remake a lo bruto





**> Aunque hay algunos efectos interesantes, las texturas del juego en general parecen más de PSone que de PS2.**







SOLO RECORDANDO LAS anteriores versiones para las consolas de Sega que se han hecho ya de la saga *Altered Beast* llenaríamos media revista. Pero como solo tenemos una página de review, mejor será que vayamos al grano y analicemos la última propuesto de Wow Entertainment y Sega. Una versión nueva de uno de sus títulos más clásicos: *Altered Beast*.

Si nunca antes has jugado con algún *Altered*, no te preocupes, vamos a contarte un poco de qué va el asunto. Este nuevo *Altered* es una aventura de acción en tercera persona que te mete en la piel de un *chavalín* la mar de *friki* ya que puede transformarse en una gran variedad de monstruos y criaturas y que, por supuesto, deberá luchar contra una miríada de enemigos. Pero vayamos por pasos. Hablemos de la historia.

Al formar parte de un cuerpo especial militar, recibes la misión de ir a investigar un estallido genético mortal en una pequeña localidad de la costa oeste -de Estados Unidos, por supuesto. Estás solo y rápidamente te das cuenta de que esta misión acabará siendo una lucha por la supervivencia. Horrores innombrables te perseguirán, tu pasado no te dejará en paz y muy pronto descubrirás que para combatir el mal, nada mejor que convertirte en algo terriblemente maléfico –aunque solo sea en apariencia. O sea, que en pocas palabras podríamos decir que se trata de un viaje para descubrir la auténtica naturaleza de la bestia que todos llevamos dentro. Nuestro director hace ya tiempo que descubrió su bestia interior y nos estamos planteando seriamente prohibirle escribir columnas de opinión, pero claro, cualquiera se lo dice…

Volvamos al juego. La historia resulta interesante, ¿verdad? Pues es una lástima que el resto de aspectos no lo acompañen en este viaje. A nivel visual, *Altered Beast* deja mucho que desear. En más de una ocasión no estás muy seguro de si se trata de un juego para PS2 o para PSone. Y es que las texturas son muy, pero que muy mejorables. El hecho de poder transformarse en diez criaturas diferentes sube algunos enteros el interés por el juego, pero su sistema de control y su mecánica lo echan todo a perder. Demasiado simple y repetitiva. Está bien lo de jugar con tu ADN y atribuir nuevas características y habilidades al personaje, pero con eso no se justifica la programación de un juego entero. También queremos algo de jugabilidad y, la que ofrece *Altered Beast* no es la mejor que hemos visto, ni mucho menos. Una lástima, podría haber sido un gran juego y se han quedado en algo de lo más normalito. ■

< Está bien lo de jugar con tu ADN y atribuir nuevas características y habilidades al personaje >

**valoración**

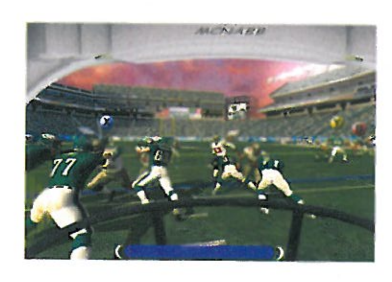
**Con la experiencia de todos los *Altered Beast* anteriores se podría haber hecho un trabajo mucho mejor. Es una pena, ya que le teníamos simpatía a esta saga.**

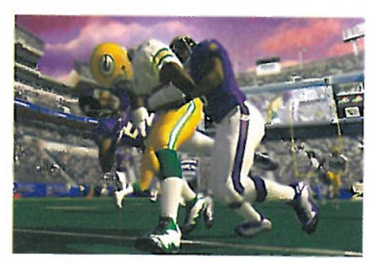
**6** sobre **10**

sistema: **ps2, xbox** | desarrollador: **sega** | distribuidor: **take two** | disponible: **sí** | precio: **29,95 euros** | web: **www.sega-europe.com**

# ESPN NFL 2K5

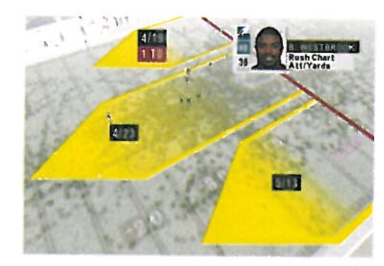
## No por desconocer algo significa que sea malo

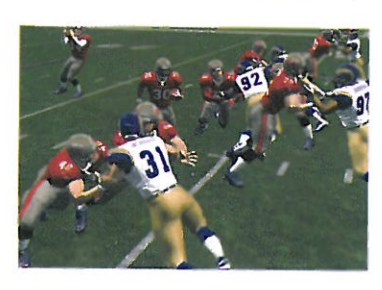




**> Si no conoces las normas del fútbol americano no te preocupes, *ESPN NFL 2K5* será el mejor profesor que puedas tener. Deja que te seduzca, no lo lamentarás...**

< Cuenta con la licencia oficial y todos los equipos y nombres están presentes >





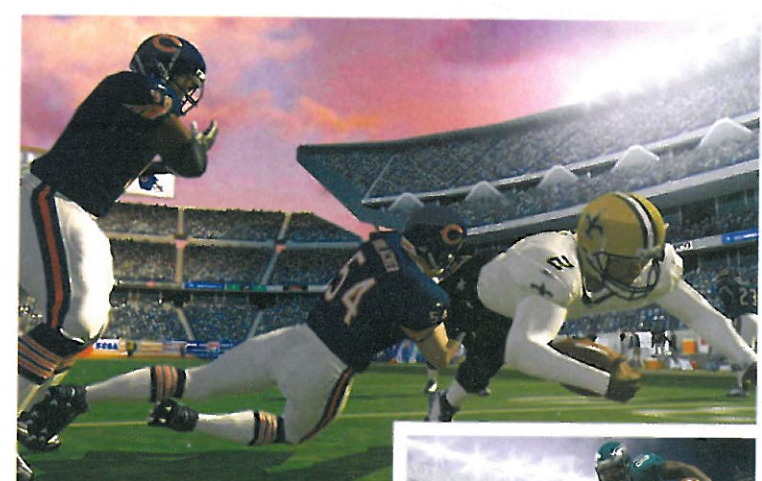
ESTÁ CLARO QUE en Europa el deporte rey es el fútbol tal y como lo conocemos. Y en Estados Unidos, triunfa más el fútbol americano que *nuestro* fútbol. También lo hacen otros deportes como el béisbol, pero equipos como los San Francisco 49ers, los Saint Louis Rams y muchos otros mueven pasiones, especialmente en las finales de la Super Bowl, uno de los acontecimientos deportivos más importantes en el país de las barras y las estrellas.

Somos conscientes de que la NFL no gusta a muchas personas simplemente porque no entienden el funcionamiento del juego. Nosotros no somos expertos en el tema ni mucho menos, pero podemos asegurarte que no es un deporte para nada complicado. La multitud de jugadas y estrategias que pueden llevarse a cabo en una partido de fútbol americano sí son complicadas, pero el funcionamiento de un *juego* de estas características es de lo más sencillo que puedas echarte a la cara y *ESPN NFL 2K5* lo demuestra en unos pocos minutos. ¿Has visto alguna vez una retransmisión televisiva de un partido de la NFL? Pues ya puedes hacerte a la idea de lo que te espera en el juego de Sega. Simplemente, impresionante. Es como estar en Estados Unidos y disfrutar como un loco con el deporte. Y lo mejor de todo es que tú estás al control de todo, claro está, esto es un videojuego y tú siempre eres el protagonista.

Gráficos impresionantes, presentaciones auténticas, sensaciones fuertes... Todo está representado con gran fidelidad. Incluso podrás ver las reacciones del público ante tu forma de jugar.

Cuenta con la licencia oficial y todos los equipos y nombres están presentes. Nosotros no conocemos ni a un 10 por ciento de los jugadores que vemos en pantalla, pero nos da completamente igual, porque el juego se deja jugar de maravilla y es un lujo ver cómo se desarrolla un partido de la NFL ante tus ojos. Cuando atacas, la cosa parece más clara de llevar a cabo ya que tienes el balón en tus manos y tienes un objetivo, conseguir un *touchdown* llegando al final del terreno de juego. Pero la cosa se complica cuando tu posición es defensiva. En más de una





ocasión no tienes ni idea de lo que está sucediendo dada la cantidad de jugadores que hay en pantalla. Si por lo menos supiéramos dónde está el balón... Pero eso también debe pasar en la vida real y así lo refleja *ESPN NFL*.

Si te gusta el fútbol americano, el título de Sega te enloquecerá. Si no te gusta este deporte, difícilmente dejarás de lado a tu preciado *Pro Evo* o *FIFA* de turno. ■

**valoración**

**El mejor título de la NFL que puedas echarte a la cara en estos momentos. Si no ves el fútbol americano como un alienígena incomprensible, este juego debería encantarte**

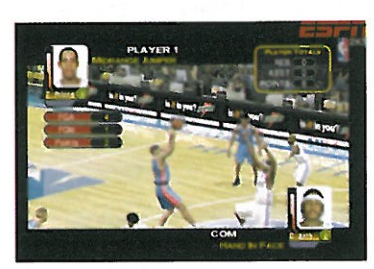
**9** sobre **10**

sistema: **ps2, xbox** | desarrollador: **sega** | distribuidor: **take two** | disponible: **sí** | precio: **29,95 euros** | web: **www.sega-europe.com**

# ESPN NBA

## Vamos a por otro deporte más conocido





**> En ocasiones te parecerá que estás viendo una retransmisión televisa en lugar de estar jugando con tu consola.**







EN LA PÁGINA anterior hablábamos del *ESPN NFL*, un título genial pero que consiste en un deporte un tanto desconocido por el público español. Ahora seguimos con la ESPN, pero nos adentramos en terreno más seguro, el baloncesto… O la NBA, la liga más importante del mundo y hogar de los mejores jugadores del planeta, sin duda.

Al igual que antes, el trabajo realizado por los programadores de *ESPN NBA 2K5* está a gran altura. Tenemos lo mismo que en el fútbol americano, pero ambientado en la NBA. El precio del juego es muy reducido, unos miserables 29 euros –comparados con los 60 que suelen costar todos los juegos, los buenos y los malos- y la verdad es que *ESPN NBA* se parece a todo menos a un título de bajo presupuesto.

El sistema de control funciona bien en casi todos los aspectos, especialmente en los pases y asistencias. Cierto es que a veces la defensa no parece estar del todo bien y algunos jugadores no se colocan en la posición que más nos gustaría, pero en líneas generales, poco se le puede achacar al sistema de control y a la mecánica del juego. Los partidos transcurren con cierta soltura y se asemejan mucho a lo que podríamos ver en cualquier partido real de la NBA.

En el aspecto gráfico, tú mismo puedes echarle un vistazo a las capturas. El juego no defrauda y continúa en la línea de sus predecesores. Además, hay una gran cantidad de diferentes puntos de vista y seguro que encuentras el que mejor se ajuste a tus necesidades o gustos. Las animaciones de los jugadores son excelentes. Hemos apreciado algunos *saltos* o *frames* que se pierden entre animación y animación, pero la fluidez y la suavidad con la que todo se mueve no puede compararse con ningún otro juego del mercado actual. En este aspecto, el título no tiene rival alguno. Sin dejar el tema visual, la versión para Xbox luce un poco mejor que la versión para PS2, pero nada tiene que envidiarle esta a la otra. La versión para la máquina de Sony es igual de brillante.

Algo que no nos ha gustado para nada es que los jugadores se lesionan con una facilidad pasmosa y claro, a veces tendrás que prescindir de ellos. Pero es que no se lesionan en los partidos, si no que lo hacen en entrenamientos a mitad de la temporada. No nos ha parecido que este aspecto estuviese demasiado depurado y afecta notablemente a toda la experiencia de juego. A pesar de sus pequeños fallos y posibles mejoras, *ESPN NBA 2K5* es un gran título de baloncesto. ■

< La fluidez con la que todo se mueve es incomparable con otros títulos >

### valoración

**No llega al nivel de ESPN NFL, pero sabe estar a la altura de las circunstancias y ofrece una experiencia divertida y entretenida de este deporte que sí conocemos bien.**

**8** sobre **10**

sistema: ps2, xbox | desarrollador: sega | distribuidor: take two | disponible: sí | precio: 29,95 euros | web: www.sega-europe.com

# ESPN NHL 2K5

## ¿Estos tíos practican deporte o simplemente se atizan de lo lindo?





> Como puedes ver, diferentes puntos de vista es algo que no le falta a este juego.







TERCERO Y ÚLTIMO juego de la ESPN que comentamos este mes, te lo prometemos. Pero no es culpa nuestra que hayan llegado todos de golpe, nosotros nos hemos limitado a echarles un buen vistazo y a comentar sus virtudes y fallos. Y el último en llegar a sido *ESPN NHL 2K5*, que como ya habrás adivinado nos habla del mundo del hockey sobre hielo, un deporte muy duro y salvaje que en *The Game.Mag* nos encanta.

La virtud más importante de *ESPN NHL* reside en uno de los aspectos primordiales y clave en cualquier juego: su jugabilidad. Este título es extremadamente jugable y divertido. Se ha conseguido un equilibrio casi perfecto en el desarrollo de los partidos y ya estés en posición de ataque o defensa, los jugadores se mueven de manera asombrosa. Casi nunca verás resultados escandalosos y el nivel de dificultad está tremendamente bien ajustado. Cualquier persona puede encontrar su nivel de dificultad y adaptarse a las exigencias del juego, no importa si eres un experto o nunca antes has probado ningún juego de la NHL. En estos aspectos, este título es una auténtica delicia.

Vayamos a los aspectos que no nos han gustado tanto. El título es muy parecido a su predecesor. Claro que se han pulido gran cantidad de aspectos y se han mejorado muchos otros, pero las novedades se pueden contar rápidamente. El sistema de lesiones, al igual que en *ESPN NBA* no parece estar del todo bien ajustado. Puedes ver como un jugador se rompe un pie y al cabo de un par de días ya está recuperado. Esto no pasa casi nunca, pero nosotros lo vimos con nuestros propios ojos y teníamos que contártelo, ¿no?

El aspecto visual del juego es excelente, pero si lo comparamos con la anterior entrega de la saga, pues es casi imposible ver la diferencia. Claro que hay cambios aquí y allá, más detalles y todo eso... Pero nos da la sensación de que no han estrujado las capacidades de Xbox y PS2 con la insistencia con la que podrían haberlo hecho. Y no te preocupes si eres un usuario de PS2, las diferencias entre la versión para la consola de Sony y la consola de Xbox son casi inexistentes. Ambas versiones tienen un aspecto magnífico y son igual de jugables en todos los sentidos.





< Se puede mejorar, pero se nos antoja de lo mejor que hemos visto en mucho tiempo >

Si te interesa el hockey sobre hielo, la verdad es que poca cosa podrás encontrar mejor que *ESPN NHL 2K5*. se puede mejorar, sin duda, pero por ahora se nos antoja de lo mejor que hemos visto. ■

**valoración**

**Para aficionados al hockey sobre hielo y para los que busquen un título que ofrezca una jugabilidad sorprendente.**

**8 sobre 10**

sistema: ps2, xbox | desarrollador: bits studios | distribuidor: proein | disponible: sí | precio: 59,95 euros | web: www.bitsstudios.com

# Constantine

## ¿Será la película tan buena como el juego?





> Hay un montón de cosas que nos han gustado en Constatine, pero la historia nos ha encantado. Es interesante, original y conseguirá que si empiezas a jugar, tengas que terminar la aventura.





NOS HEMOS LLEVADO tantos sustos con las licencias de películas que casi nos cuesta creer que de vez en cuando salga un juego medianamente aceptable. Ni siquiera sabemos la fecha de estreno de la última película de Keanu Reeves, *Constatine*, pero ya tenemos entre nosotros la versión final del juego basado en la misma. Y la verdad es que si el film es igual de bueno, puede ser un éxito de taquilla y crítica.

Si no estás demasiado familiarizado con la historia de *Constantine*, vamos a aclararte un poco el asunto. Todo proviene del cómic editado por DC Comics *Hellblazer*. John Constatine es un investigador de fenómenos paranormales y claro está, suele enfrentarse a criaturas y monstruos salidos del más profundo de los infiernos. Aunque hay cantidad de historias que tienen como protagonista a Constatine, la que se cuenta en la película y, por tanto, en el juego, deambula entre el inframundo y la ciudad de Los Angeles en la actualidad.

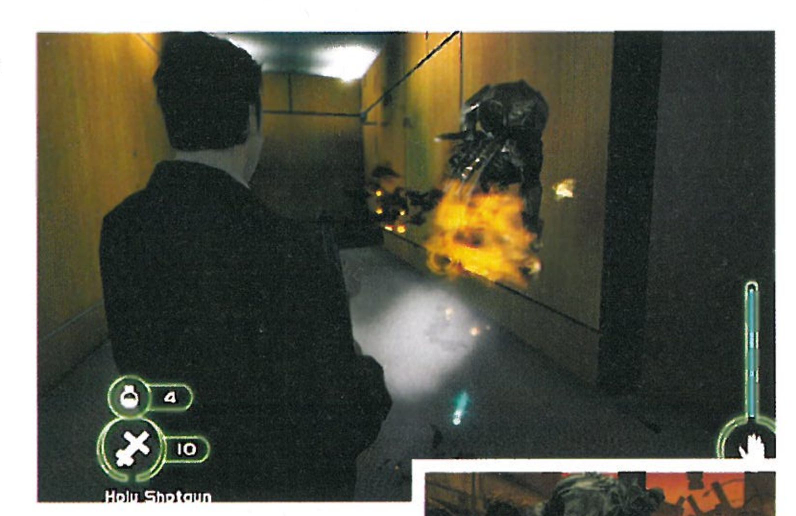
Como puedes ver por las capturas, estamos ante otro título de acción en tercera persona. Es una mezcla entre *Max Payne* –por su mecánica y sistema- y *Devil May Cry* –por su temática. Y la verdad es que a los chicos de Bits Studios este batido de otros juegos les ha salido la mar de sabroso. El sistema de control es fácil e intuitivo. Keanu Reeves, es decir, Constantine, dispone de una serie de movimientos con los que puede desplazarse a sus anchas y las armas con las que *armarte* son la mar de curiosas y efectivas. A ver unos ejemplos: el crucificador, la escopeta *sagrada* y la mortaja de Moisés. Con nombres así, ya puedes imaginar por dónde van los tiros. Además de las armas de fuego –o lo que sea que disparen- también hay sitio para la magia, que le darán a Constatine una ayuda extra cuando tenga que enfrentarse a algún enemigo más grande de lo normal.

En el aspecto visual, el juego consigue recrear notablemente la ciudad de Los Angeles, ya sea en su versión *normal* o en la versión *infernal* a la que tendremos que viajar. No se trata de lo mejorcito que hayamos visto, pero está a la altura del resto de aspectos del juego. La jugabilidad es sólida, sin fisuras importantes y el argumento te empuja una y otra vez a seguir adelante e intentar desentramar todo el entresijo. Los enemigos son originales y variados y no te pondrán las cosas fáciles en ningún momento.

En definitiva, un juego interesante que rompe con lo de que las licencias son basura echa con prisas y corriendo. ■



> Pero mira que eres feo... Doblemente feo, a decir verdad.




< Rompe con lo de que las licencias son basura echa con prisas y corriendo >

**valoración**

**No sabemos si la película tendrá éxito o no, pero ya querrían muchos filmes disponer de juegos tan sólidos que les representaran en el mundo de las consolas. Un título muy interesante.**

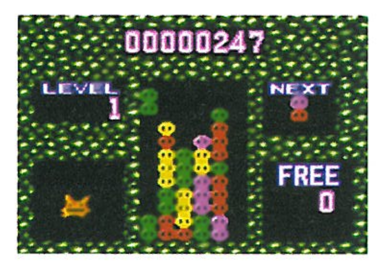
**8** sobre **10**

sistema: **ps2, xbox** | desarrollador: **sega** | distribuidor: **atari** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.sega-europe.com**

# Sonic Mega Collection Plus

## Algo más que una simple colección

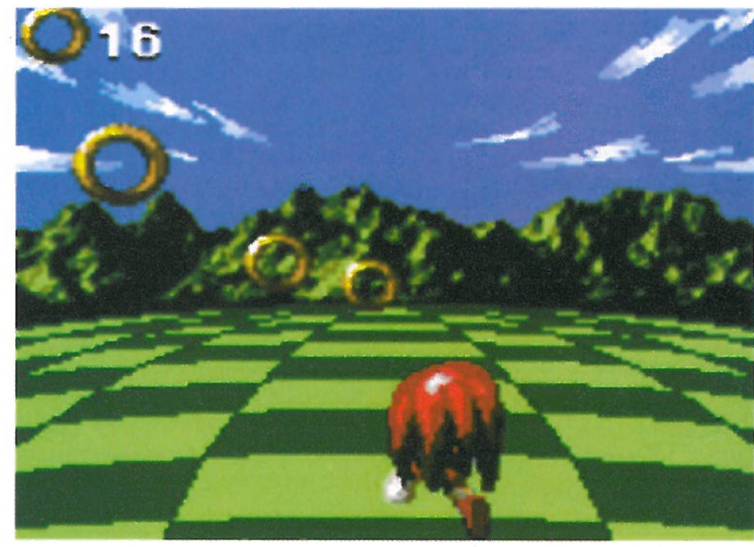





> Te sorprenderá la cantidad de juegos que se han incluido en esta colección. ¿Conocías el que aparece en la pantalla superior? ¿No? Pues comprate el juego y sabrás de que título se trata.

MENUDO REVUELO SE ha montado con la review que hicimos el mes pasado de *Sonic Heroes* para PC. A muchos usuarios no les ha gustado nada nuestro análisis ni algunos de los comentarios que allí vertimos. Vamos a aclarar algunas cosas: ni le tenemos manía a Sonic ni lo consideramos un personaje del montón en esto de los videojuegos. Sonic es sin duda un personaje importante y algunos de sus juegos *sí* han sido buenos. Pero también los ha habido no tan buenos y nos toca las narices que se desaproveche el potencial de este erizo azul. Es un personaje simpático y se merecería más atención por parte de sus programadores.

Y como caído del cielo, tenemos entre manos *Sonic Mega Collection Plus* que viene a demostrar gran parte de las virtudes del simpático erizo propiedad de Sega. La verdad es se hace difícil analizar un juego como *Sonic Mega Collection Plus* por la simple razón de que no se trata de un juego. Se trata de un montón de juegos, todos bien juntos pero no revueltos. Una buena colección, eso es lo que es. Y según cómo se mire, una colección indispensable, para fanáticos de Sonic y para lo no tan fanáticos de este personaje pero que quieran tener en la estantería de su casa algunas de las obras claves en el desarrollo del entretenimiento digital a lo largo de la historia.



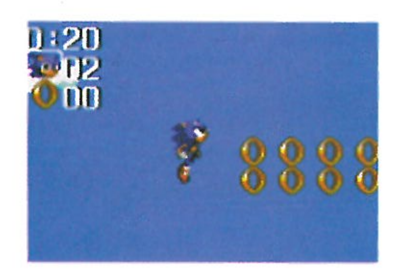

> ¿Cómo iba a faltar Knuckles en un título de estas características?

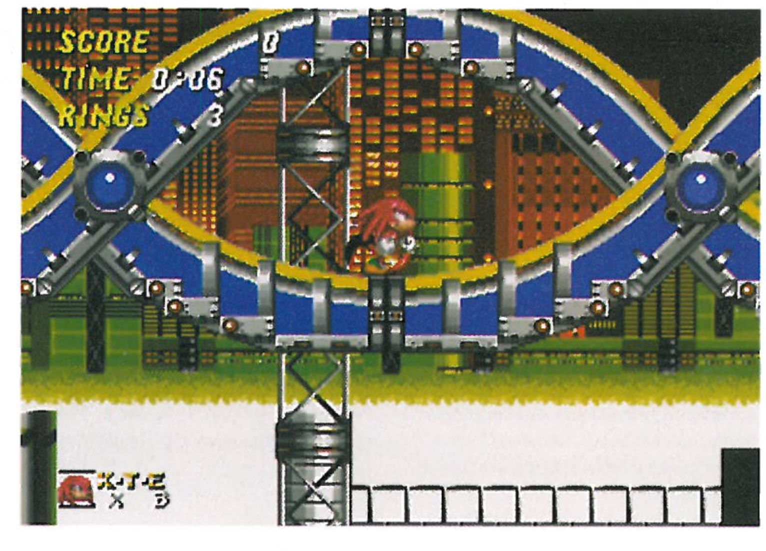
La verdad es que los títulos que se incluyen en este recopilatorio no han sufrido cambio alguno con las versiones *antiguas*. Son calcos, con todo lo bueno y lo malo que eso conlleva. Los mismos gráficos, los mismos efectos de sonido y las mismas virtudes y fallos que ya vimos en su tiempo. Al igual que con otras colecciones de viejas joyas como *Atari Anthology* o *Midway Treasures*, este compendio de juegos de Sonic es una oportunidad única para nostálgicos, coleccionistas o curiosos de la historia de los videojuegos. Además, una gran cantidad de los títulos que atesora *Mega Collection* continúan siendo igual de divertidos y adictivos que cuando se lanzaron al mercado por primera vez. Y poder disponer de todos ellos en un solo DVD se nos antoja una idea excelente.

Hay títulos que en su tiempo aparecieron para MegaDrive y otros que lo hicieron para GameGear. Incluso hay títulos que solo habían estado disponibles en Japón. Sin duda alguna, se trata de un viaje al pasado para ver por qué las cosas son así en el presente y cómo pueden llegar a ser en el futuro. Una compilación interesante. ■

< Sin duda alguna, se trata de un viaje al pasado >




**valoración**

**Sería solo para nostálgicos o fanáticos de Sonic si los juegos no siguieran siendo tan divertidos y adictivos como antaño. Una buena colección que no debería faltar a nadie.**

**7** sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **sonic team** | distribuidor: **atari** | disponible: sí | precio: **59,99 euros** | web: **www.sega-europe.com**

# Astro Boy

## Mala suerte para este simpático chico








**> ¿Verdad que parece bueno? Pues no lo es. Demasiado simple y torpe. Demasiado repetitivo y monótono... y demasiado malo, en definitiva.**





MIRA TÚ QUÉ interesante, el segundo juego este mes basado en una creación del magnífico Osamu Tezuka. El primer título, *Blood Will Tell* ha resultado ser una agradable aventura de acción en tercera persona con un argumento la mar de interesante y, esta segunda obra, *Astro Boy*, ha resultado ser una considerable decepción.

Vamos a la historia. Astro Boy es un chico y un robot a la vez. Es la creación de un tal Dr. Tenma, ingeniero de profesión, que con la idea de suplantar a su propio hijo muerto construye a este nuevo *hijo* mecanizado. La cosa le podría haber salido mal al ingeniero, pero Astro Boy termina siendo una joya y un chavalín modelo con el que se puede confiar en todos los aspectos.

Un rápido vistazo a las imágenes del juego nos inducen a pensar que estamos ante otra aventura de acción en tercera persona, ¿verdad? Para nada. Olvídate de eso. *Astro Boy* es una cosa rara que no acaba de cuajar con nada que hayamos visto y no entendemos su mecánica ni su planteamiento de ninguna manera. Se trata simplemente de una serie de combates contra unos jefes finales y poco más. Con lo divertido que hubiera sido superar niveles y explorar el mundo de *Astro Boy*, nos hemos quedado con una buena idea que no se ha sabido trasladar efectivamente al mundo de PS2. Y por si esto no fuera suficiente, el diseño de los personajes y, especialmente, el de los jefes finales, deja bastante que desear. El primero de ellos es interesante, pero a partir de allí, poco más se le puede pedir al juego.

La mecánica es repetitiva y aburrida. No parece conducir a ningún sitio y no tardas demasiado tiempo en darte cuenta de que efectivamente, el juego no te lleva a ninguna parte. Y es una lástima que las cosas no hayan salido nada bien, porque por supuesto también hay aspectos buenos. El sistema de combates, por ejemplo, no funciona del todo mal. Es asequible. Pero la cámara lo echa al traste y te crispa los nervios. En el aspecto visual el juego mejora, aunque se trata de unos diseños muy simples y *minimalistas*, para no utilizar otras palabras.

Podríamos pensar que se trata de un juego para niños y se le perdonarían una gran cantidad de fallos que muestra en todo momento. Pero los niños de hoy en día ya no se chupan el dedo y saber ver perfectamente cuando algo funciona o no. Es muy simple. Si es divertido, funciona. Si no es divertido, no funciona. ■




**> *Black Monday* insiste en la acción realista en los gráficos calcados de la realidad.**




< Los niños de hoy en día ya no se chupan el dedo >

**valoración**

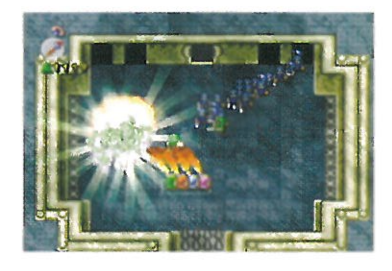
**Una verdadera lástima que no se haya aprovechado mejor una licencia tan interesante como es la de *Astro Boy*. Sin duda, el señor Tezuka se merecía algo mejor.**

**5** sobre **10**

sistema: **gamecube** | desarrollador: **nintendo** | distribuidor: **nintendo** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.nintendo.es**

# The Legend of Zelda: Four Swords Adventures

## Comparte tus aventuras con los amigos





> **Todo lo que has visto hasta ahora en cualquier título de *Zelda* aparece en *Four Swords*. Incluso hay sitio para la innovación, como siempre pasa en cualquier juego salido de Nintendo.**

NO ES LA primera vez que se intenta crear una especie de *conexión* entre GameBoy Advance y Gamecube. Hay otros títulos disponibles ya en el mercado que te permiten intercambiar *cosas* entre ambas consolas. Pero ningún juego ha llevado esta conectividad tan lejos como lo ha hecho *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures*. La última obra de Nintendo vuelve a tirar de la originalidad, la innovación y la jugabilidad pura y dura que, en esta ocasión, puedes compartir como nunca con tus amigos.

Esta claro que existe la posibilidad de jugar solo con esta aventura, por supuesto. Pero te recomendamos encarecidamente que intentes organizar las partidas multijugador y vivirás la experiencia al máximo. Puedes competir con tus amigos o cooperar para resolver algunos de los acertijos que te depara la aventura. Lo más curioso del juego es tener que cambiar entre el televisor y tu GBA, que además de ser el *mando* con el que controlas a tu personaje, también te servirá para ver parte de la acción, especialmente cuando entras en cuevas, casas o lugares parecidos. Se




hace *raro* al principio, pero es muy divertido una vez te has acostumbrado.

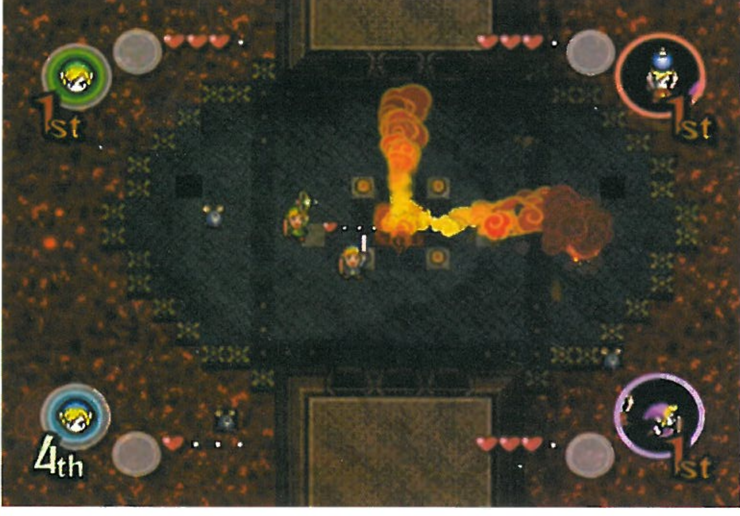
Por lo que respecta al nivel visual, un simple vistazo podría inducirnos a creer que se trata de un juego para GBA y que no dispone de las virtudes gráficos de las que es capaz Gamecube. Nada más lejos de la realidad. Sí, *Four Swords* quizás no tiene el *estilo* de *Wind Waker*, pero eso no le quita calidad ni mucho menos. El mundo de Hyrule está representado de forma notable y hemos apreciado algunos efectos derivados del excelente y a veces incomprendido *Wind Waker*, como el humo que sueltan los enemigos al morir o algunos de los efectos de fuego que hay repartidos por la aventura. El problema radica en que se mezclan gráficos de GBA con gráficos de Gamecube. Algunas de estas mezclas no parecen cuajar del todo y eso, a veces, crea efectos un tanto curiosos que entorpecen un poco todo el apartado visual. Es decir, el juego no parece coherente del todo y en ocasiones tiende a *desequilibrarse*.

Naturalmente, donde no falla *Tour Swords* es en la jugabilidad y la diversión. Nunca tendrás una mejor oportunidad para hacerte con ese cable que te permita conectar tu GBA a tu GC. Y lo dicho antes, jugarlo con los amigos es aprovechar todas sus virtudes y vivir la experiencia al máximo. ■

< Jugarlo con los amigos es aprovechar todas sus virtudes y vivir la experiencia al máximo >






> **Se han utilizado algunos efectos ya vistos en the *Wind Waker*. Mira el humo del fuego... ¿No te suena de algo?**

**valoración**

**Nintendo sigue en su línea y vuelve a ofrecernos algo original e innovador. Divertido y jugable. Como deberían ser muchos otros títulos. Compra obligada para los usuarios de GC y GBA.**

**8** sobre **10**

sistema: ps2 | desarrollador: hunex / tamsoft | distribuidor: d3 publisher | disponible: sí (Japón) | precio: 29,90 $ | web: www.d3p.co.jp/s_20u/s20u_015.html

# LOVE PINGPONG!

## Cuestión de pelotas

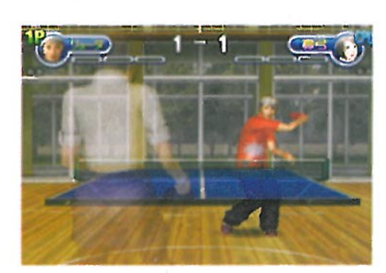





**¿Qué haces mirando esta imagen? ¿No has tenido bastante con todas las que hemos puesto en el reportaje de sexo?**









MIENTRAS ELABORÁBAMOS EL reportaje sobre sexo que puedes ver en este mismo número tuvimos la brillante idea de dedicar una de las páginas de juegos de importación del mes a algún título picante, chicharrero, de esos que abundan por tierras japonesas y que incluyen contenidos más o menos subidos de tono. Pensamos en encargar alguna novedad a tiendas como Lik-Sang, pero pronto recordamos que teníamos este Love PingPong! tirado por la redacción y decidimos que no valía la pena tirar el dinero en tasas y aduanas para hacernos con un juego que, seguramente, tampoco nos iba a dar un mejor resultado a la hora de complementar el reportaje. ¿Cómo encontrar algo más ilustrativo que un «argumento» que te enfrenta a colegialas en bikini empeñadas en golpear tus pelotas en el gimnasio de un instituto?

Hunex tiene una buena recua de artículos Love a sus espaldas: Love Aerobi!, Love Upper!, Love Mahjong... juegos publicados en Japón al amparo la línea económica Simple 2000 cuyo principal atractivo reside en el estupendo modelado de sus protagonistas –en concreto, de determinadas partes de sus protagonistas- y en la posibilidad de desbloquear trajes de baño para utilizarlos con posterioridad en el imprescindible modo View. Love PingPong! hizo en su día el número 15 en la serie Simple 2000, y con semejantes antecedentes no se puede decir que sus expectativas fueran particularmente halagüeñas: ¿gráficos e ideas recicladas para levantar la moral de los adolescentes nipones en un juego destinado a engrosar el catálogo de una línea de productos de bajo presupuesto?

En fin, estaría bien si al menos recreara el deporte en que se basa con garantías, pero por desgracia las similitudes de Love PingPong! con el tenis de mesa del mundo real se reducen a la mesa, a las raquetas y a las –pocas- pelotas que hay en el juego. Aunque estas últimas ni siquiera se comportan como debieran: da igual que intentes dirigirlas hacia uno u otro lado, que las golpees con mayor o menor fuerza o que trates de propinarles algún efecto, porque al final siempre salen hacia donde les da la real gana. ¿Recuerdas el Match Point de Spectrum? Pues nada que ver. Si estás acostumbrado a juegos como Virtua Tennis o Smash Court, te volverá loco.

El sistema de juego incluye la posibilidad de realizar golpes especiales que le aportan algo de vidilla al constante tuya-mía, pero la IA de la CPU suele abusar de ellos y, a menos que domines el espacio-tiempo, las partidas se acaban convirtiendo en una especie de lotería. En realidad, poco importa cuando el «timing» en la ejecución de los golpes es tan, tan, tan rematadamente lamentable: puedes pasarte horas intentando acostumbrarte al momento justo en que debes pulsar el botón sin sacar nada en claro... aunque total, para ver cómo la pelota hace justo lo que no quieres que haga las pocas veces que aciertas a darle, casi mejor fallar. Y total, para ver polígonos con forma de cuerpos femeninos, ya tenemos Rumble Roses. ■

### valoración

**La enésima apología del bikini que como siempre se sirve de una excusa cualquiera –el ping-pong- para presentar un desfile de chicas en bañador de discutible intelectualidad. Como juego, un desastre.**

**2** sobre **10**

sistema: ps2 | desarrollador: genki | distribuidor: genki | disponible: sí (Japón) | precio: 59,90 $ | web: www.genki.co.jp/games/kb2/

# KAIDO BATTLE 2: CHAIN REACTION

## ¿Te gusta derrapar?













> Otro derrape, sí. Fíjate en las curvas que aparecen en el mapa y pregúntate si los derrapes pseudorrealistas son lo único que buscas en un juego de coches...




NOS GUSTARÍA PENSAR que el público japonés no es como la gran mayoría de desarrolladoras niponas nos quieren hacer creer con los juegos de coches que lanzan al mercado. Nos gustaría pensar que no van por ahí como locos derrapando por todas las esquinas, gastando goma y asfalto de cara a la galería y perdiendo tracción de forma gratuita; que no acostumbran a retarse a duelos nocturnos por las carreteras y autopistas de Tokyo y Osaka, y que la proliferación de estos «drifting-games» no es más que una vía de escape ante la frustración de tener que cumplir como conductores responsables durante el día y no poder dar rienda suelta a sus instintos en simuladores como Gran Turismo durante la noche. Nos gustaría pensar algo así, pero… la verdad es que tras ver lo que Yoshimura hace con su cabeza en el anuncio, albergamos serias dudas.

Genki lleva muchos años programando juegos de este estilo. ¿Recuerdas Tokyo Highway Battle, lanzado en Europa en los primeros tiempos de Dreamcast? Wangan Midnight, Shutoko Battle… Kaido Battle es, por decirlo de alguna forma, la versión campestre de las habituales carreras urbanas de Genki Racing Project, la división de la compañía encargada de los juegos de carreras. Su título viene a significar algo así como «batalla en el camino de la montaña» (en alusión a los entornos que se pueden recorrer durante el juego), y en esta segunda parte vuelve a prescindir del tráfico de las ciudades para incidir en las carreras colina arriba y abajo por los parajes semidesérticos que ya pudimos disfrutar en la primera.

Kaido Battle 2 no es un mal juego. Tiene unos gráficos decentes que se mueven bien y muestran unos agradecidos efectos climatológicos, un apartado sonoro que cumple el expediente (y que incluso te permite crear tus propias composiciones en un curioso editor) y un control preciso que responde con rapidez a las órdenes del pad. Incluye más de 100 modelos de marcas reales (Nissan, Honda, Ford, Mini, Volkswagen, etc.), cinco localizaciones distintas (todas ellas en el extrarradio), pantalla partida para dos jugadores y opciones de configuración la mecánica de los vehículos. Pero, desgraciadamente, resulta demasiado frío y despoblado como para destacar por encima de otras propuestas de la compañía.

Durante el día corres en solitario, participando en pequeñas pruebas contrarreloj o en monótonos retos de exaltación del derrape que premian las cruzadas más limpias y prolongadas. Por la noche tienes la posibilidad de retar a otros vehículos, en carreras «one on one» que te permiten ganar algo de dinero para mejorar o cambiar tu coche. Pero pronto te das cuenta de que todo lo que ofrece esta continuación se reduce a insípidas carreras por las carreteras más estrechas y empinadas de Japón, en solitario o contra un único adversario, lejos del mundanal ruido de la civilización y sin ningún tráfico de por medio; carreras vacías y monótonas al volante de un unos vehículos que mezclan un manejo realista con derrapadas poco creíbles. Y claro, inevitablemente acabas echando de menos Out Run y Sega Rally. ■

**valoración**

**A lo mejor le pillábamos la gracia si hubiéramos nacido en Hakone y no conociéramos *Burnout 3*, pero no es el caso. A menos que hayas perdido la cabeza como Yoshimura, apostamos a que tú tampoco lo harás.**

**5 sobre 10**

# Retro Gaming

La historia de los videojuegos píxel a píxel

## SPACE INVADERS

sistema: **recreativa** | desarrollador: **taito** | lanzamiento: **1978**

PARA MUCHOS DE nosotros, *Space Invaders* es el clásico más influyente en la historia de los videojuegos. Puede que pienses que su jugabilidad no era nada del otro mundo, o que su mecánica era más repetitiva que un bocata de chorizo; también puede que pienses que sus gráficos eran bastante pobres, incluso para lo que se estilaba en 1978. Pero la obra de Toshihiro Nishikado supuso un soplo de aire fresco entre los «simuladores deportivos» que copaban el mercado (juegos como *Pong* que, pese a lo limitado de su aspecto, se esforzaban en recrear únicamente situaciones y acontecimientos del mundo real) y tiró de la imaginación para representar una hipotética invasión marciana al estilo de las películas de serie B de los años 50, aportando nuevas ideas y abriendo un enorme abanico de posibilidades ante lo que finalmente se acabaría convirtiendo en la gran industria que es hoy en día. ¿Qué sería de los videojuegos si un título como *Space Invaders* no les hubiera legado su inspirada visión divergente y el entrañable y popular término «marcianitos»?

De su mecánica de juego poco te podemos descubrir a estas alturas: hordas y hordas de marcianos desplazándose en bloque por la pantalla, en sentido horizontal y descendente, disparando proyectiles hacia abajo y aguantando la formación pese contra viento y marea; una sola nave –con varias vidas– para eliminarlas antes de que lleguen a la Tierra; alguna nave nodriza invasora que de vez en cuando cruza la parte superior para ayudar al jugador a sumar puntos, cuatro escudos protectores que se van deteriorando con los impactos... y poca cosa más, salvo que los marcianos aumentan de ritmo a medida que van perdiendo unidades, que disparan más y más rápido a medida que se va progresando en el juego y que se distribuyen a lo largo de tantos niveles como pantallas sea capaz de superar el jugador.

El *Space Invaders* original corría sobre un procesador 8080 a 2 MHz, mostraba unos gráficos monocromos con una resolución de 224x240 (adornados con algunas transparencias coloreadas situadas tras el monitor que le otorgaban esas tonalidades verdes y rojas que se pueden observar en determinadas zonas de la pantalla) y disponía de un único canal de audio para todos los efectos de sonido. Como puedes comprobar echando un vistazo a los remakes que te traemos este mes, es uno de los juegos más clonados y versionados de la historia –si no el que más–; empezando por la propia Taito, que le ha venido dedicando infinidad de secuelas para casi cualquier plataforma doméstica y que tiene ya en desarrollo una inminente versión para PSP: *Space Invaders 2*, *Return of the Invaders*, *Super Space Invaders '91*, *Space Invaders DX*, *Space Invaders '95*, *Space Invaders Anniversary*...

En fin, poco más se puede decir de un juego que en su día logró poner en serios apuros la distribución de monedas de 10Y en territorio japonés y que supuso la primera bofetada importante en la mejilla de la estancada industria americana. Juégalo otra vez, anda. Y mientras lo haces, piensa en todo lo que les debemos a estos locos nipones...



# Retro Gaming

La historia de los videojuegos píxel a píxel

## REMAKE 1
http://spaceinvadersgl.sourceforge.net/

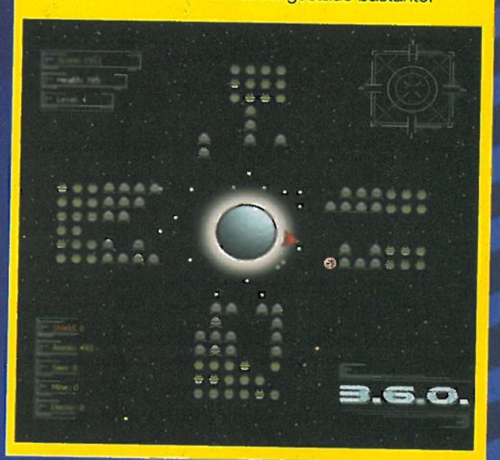
Absolutamente sensacional. *Space Invaders OpenGL* es al clásico de Taito lo que el *Head over Heels* de Retrospec -del que te hablamos el mes pasado- al clásico de Jon Ritman: una espectacular puesta al día del original que se sirve de las técnicas gráficas actuales para ofrecer la posibilidad de jugar a pantalla completa o en ventana (sí, le tenemos una especial simpatía a los juegos que nos permiten elegir entre ambos modos), antialias hasta 4x, billboarding, mipmapping, vsync, resoluciones de hasta 1024x768 a 32 bits de profundidad de color… Coge el *Space Invaders* original, dale un buen lavado de cara y gira y rota a tu antojo el plano en el que se desarrolla la acción para verlo desde cualquier perspectiva y fardar de tarjeta gráfica ante los vecinos; se quedarán con la boca abierta.






## REMAKE 2
www.bugz-interactive.com/frame_eng.html

Bastante resultón también, aunque pierde parte del espíritu original al permitir efectuar varios disparos consecutivos sin que haya que esperar a que el primero de ellos desaparezca de la pantalla. La austeridad en el suministro de proyectiles era una de las señas de identidad del original, y la jugabilidad de *3.6.0.* acaba por no tener nada que ver con la del *Space Invaders* original. No obstante, a su manera, es divertido, está bien realizado y eso de tener que estar vigilando los cuatro flancos simultáneamente nos ha gustado bastante.



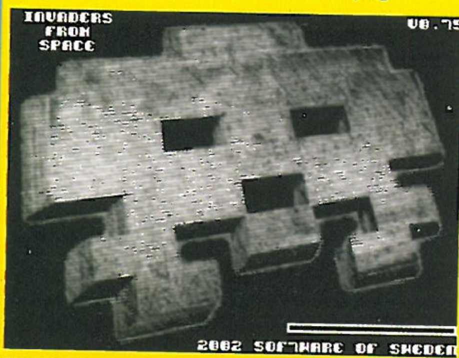

## REMAKE 3
www.geocities.com/gettoputer/

Éste es una locura. Espectacular y hasta cierto punto jugable, sí, pero terriblemente estresante. Manejas la nave con el ratón sobre una superficie que ha dejado de ser una línea recta para convertirse en un plano, y desde la nueva perspectiva en primera persona ves cómo las hordas de invasores –agrupados ahora en matrices cúbicas- se te acercan cada vez a más velocidad, y más, y más… hasta que llegan a ocupar toda la pantalla moviéndose a toda pastilla y te hacen perder la partida entre sudores fríos y palpitaciones, hecho un completo manojo de nervios. Recomendable sólo para quienes el original les hace bostezar.




## REMAKE 4
www.???

Un remake bastante fiel al original, que prescinde de alardes tridimensionales y que muestra una adecuada puesta al día de sus gráficos 2D. Si sólo quieres recordar viejos tiempos y/o sabes de algún conocido que pudiera querer echarse una partida a dobles, es tu juego.





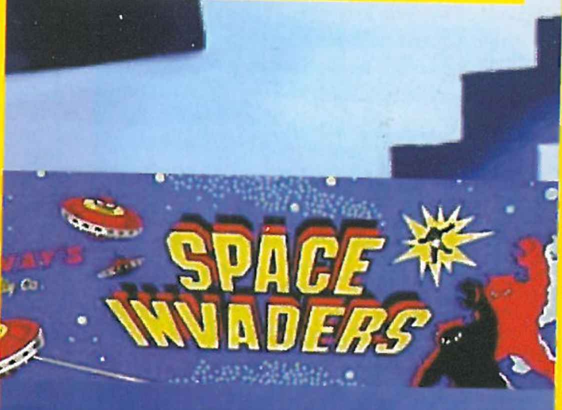


## REMAKE 5
www.kryten2x4b.pwp.blueyonder.co.uk

Y otro que se acerca descaradamente al juego de Taito, que usa casi sus mismos gráficos y que se pasa un poco con la proliferación de disparos enemigos. No es la panacea, pero al menos sigue siendo gratis. Si te apetece ver una buena recreación en Flash del juego original, ve a esta dirección:

http://www.robotubegames.com/invd_play.html





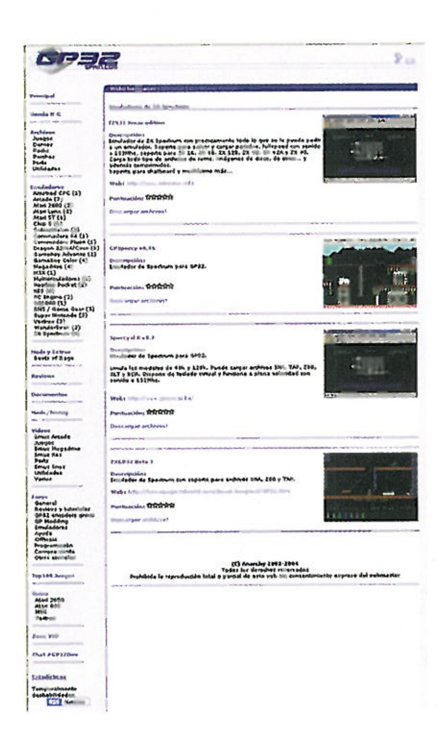
## http://www.gp32spain.com

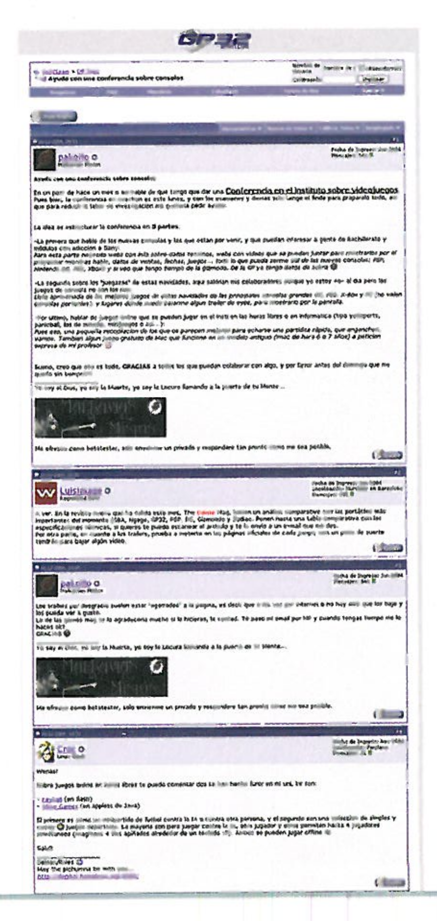
PUEDE QUE LA GP32 no sea la portátil más popular del momento. De hecho, puede que nunca haya sido «la portátil más popular del momento», que nunca haya tenido un particular éxito comercial y que los desarrolladores nunca se hayan volcado con ella. Puede que haya perdido de lejos la batalla con GBA -pese a darle un buen repaso en los aspectos técnicos y contar con el as en la manga del software libre-, y puede que no tenga nada que hacer ante lo que se le viene encima con NDS y PSP. Pero qué quieres: poco más se le puede pedir a una consola que ni siquiera sus creadores parecen saber que existe…

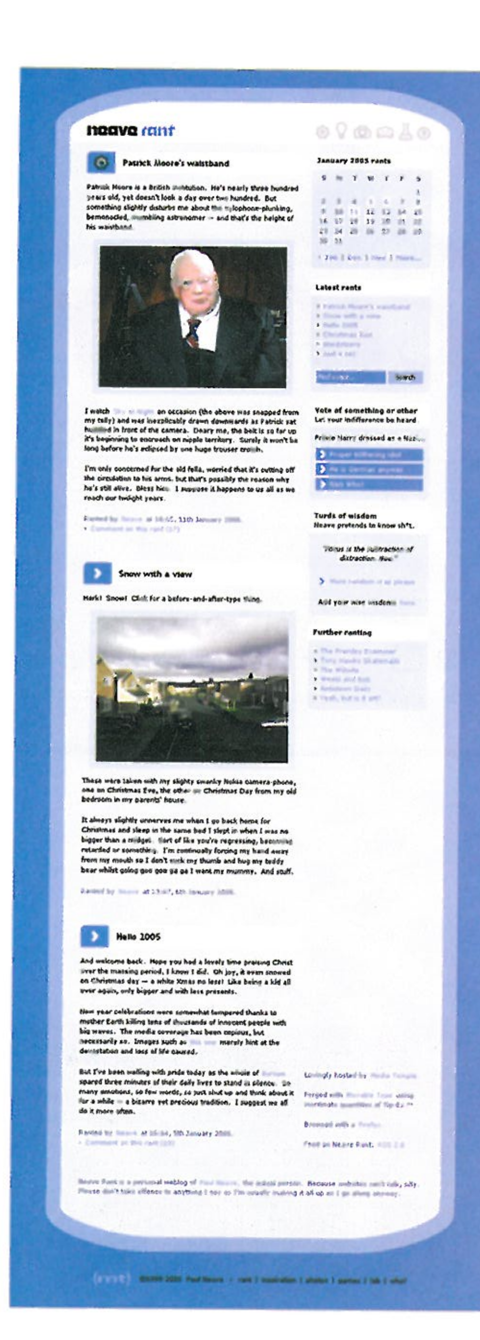
Quienes sí saben que existe y que además se le puede sacar un rendimiento espectacular son las comunidades de usuarios que se aglutinan en torno a las páginas web dedicadas a la portátil de GamePark. Páginas que se preocupan de descubrir sus posibilidades y de darla a conocer al resto del mundo como la que nos ocupa en esta ídem: una web imprescindible para todo aquél que sienta un mínimo de curiosidad por la consola de la compañía coreana y que se esté planteando la posibilidad de darle una oportunidad a su código abierto, a sus (muchísimos) juegos y utilidades de libre distribución y a sus (poquísimos) juegos comerciales.

Si ya tienes una GP32, seguro que conoces GP32spain.com. Al usuario típico de esta consola le gusta demasiado comprobar hasta dónde da de sí y buscarse la vida por Internet como para haber pasado por alto la mejor página en español dedicada a GP32 de toda la red: buena usabilidad, actualizaciones casi a diario, todos los contenidos del mundo, etc. No necesitas recurrir a ningún otro *site* para estar al día de las últimas novedades de su entorno (te sorprendería saber lo animada que la *scene* de la portátil sigue estando a estas alturas). Pero si todavía no la tienes, no encontrarás un mejor punto de partida para aprender cosas sobre ella y decidir si te interesa por encima de otras opciones más populares, con las que -por ejemplo- no vas a poder emular todos los sistemas de 8 y 16 bits. ¿Crees que vale la pena no dedicarle cinco minutos y arriesgarse a tomar una decisión equivocada?

Por cierto, nos hemos dado una vuelta por su foro y hemos encontrado un hilo de lo más particular acerca de una conferencia sobre videojuegos. A ver cómo lo explicamos… Nos halaga que a su autor le haya sido útil la comparativa sobre portátiles que publicamos en nuestro primer número, de verdad, pero eso de que alguien se la haya escaneado y enviado por e-mail para ahorrarle los tres euros que costaba la revista… ¡Que eran tres euretes, por el amor de Dios! Qué cutres, je, je… En fin, que sepáis que os estamos vigilando, ¿de acuerdo? ■








# http://www.neave.com

PONERLE TU PROPIO apellido a un dominio de Internet puede parecer una actitud un tanto pretenciosa. Viene a ser algo así como insinuar ante los miles de individuos que se apellidan igual que tú que te crees más listo e importante que ellos, que de alguna forma deben compartir tus opiniones (o renegar de sus ancestros) y que te consideras como una especie de divulgador tecnológico del pensamiento de todos los de tu estirpe. En cierto modo, te arriesgas a que los internautas que visiten tu página se lleven una mala primera impresión condicionada por tu aparente egocentrismo; pero vaya, si tienes la suerte de apellidarte Neave y llamarte Paul, te aseguramos que no será fácil que encuentres a nadie que discrepe de tu propuesta...

Neave.com es una auténtica delicia de página web que entra por los ojos nada más verla y que te hace pensar cómo es posible que una sola persona haya hecho algo así por amor al arte. No es sólo que su diseño sea una maravilla, que esté lleno de detalles y que no muestre ni un mísero banner; es que es una página tremendamente accesible, bien organizada y estructurada, donde casi todo está al alcance de la mano, redactada con un exquisito sentido del humor (por supuesto, en inglés) y llena de contenidos interesantes que lleva su tiempo descubrir y que resultan imposibles de saborear en dos minutos. Si crees que puedes dedicarle la típica visita relámpago que no interfiera con tus rutinarios planes de navegación, olvídate: empezarás a hacer clic como un poseso sobre los pequeños iconos de la parte superior, como harías con cualquier otra página, llegarás una sección determinada, encontrarás algo que te llame la atención –lo harás, seguro- y te perderás entre sus comentarios, sus anécdotas, sus enlaces, sus curiosidades, sus imágenes...

Ah, perdona, que nos olvidábamos de los juegos. ¿Te preguntabas para qué demonios hablábamos de una página personal en una revista de videojuegos? Neave.com incluye un ameno blog, de esos que últimamente están tan de moda, una estupenda sección de enlaces, otra de imágenes, otra de «experimentos», en la que puedes pasar más de un buen rato interactuando con el ordenador, una biografía del autor... y, por supuesto, una sección de juegos. Para ser exactos, una sección de remakes de juegos clásicos realizados por el propio Paul Neave, que puedes disfrutar directamente en una ventana mientras navegas o descargar al disco duro para jugar offline. Y no te imaginas la calidad y el mimo con el que están hechos estos remakes: *Pac-Man*, *Tetris*, *Asteroids*, *Space Invaders*, etc.

En fin, TIENES que visitarla. Cuando escribíamos estas líneas *Pac-Man* no estaba operativo por culpa de una absurda pataleta de Namco, pero da igual: todo lo demás sigue siendo absolutamente genial. De hecho, lo único que la compañía nipona ha conseguido con esa actitud de niño caprichoso es empezar a caer-





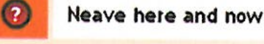


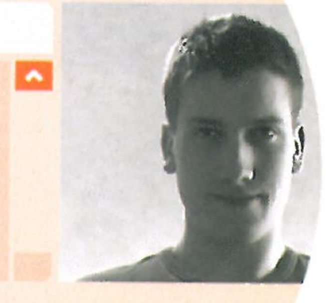










GAME

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.







## STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II

~~59,95~~ 54,95






DESCUENTO

NOMBRE ..........
APELLIDOS ..........
DIRECCIÓN ..........
POBLACIÓN ..........
CÓDIGO POSTAL ..........
PROVINCIA ..........
TELÉFONO ..........MODELO DE CONSOLA..........
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO..........
Dirección e-mail ..........

- Rellena los datos de este cupón.
- Llama para conocer tu CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
- Ven a visitarnos a tu CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de este juego. Según imagen (imagen no contractual).
- Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: CentroMAIL • Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5° F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL ☐

CADUCA EL 28/02/2005 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS



Fig.1



Fig.2



Fig.3



Fig.4







publicidad y diseño

www.bifid.net
bifid@bifid.net
tel.: 93 883 26 30



